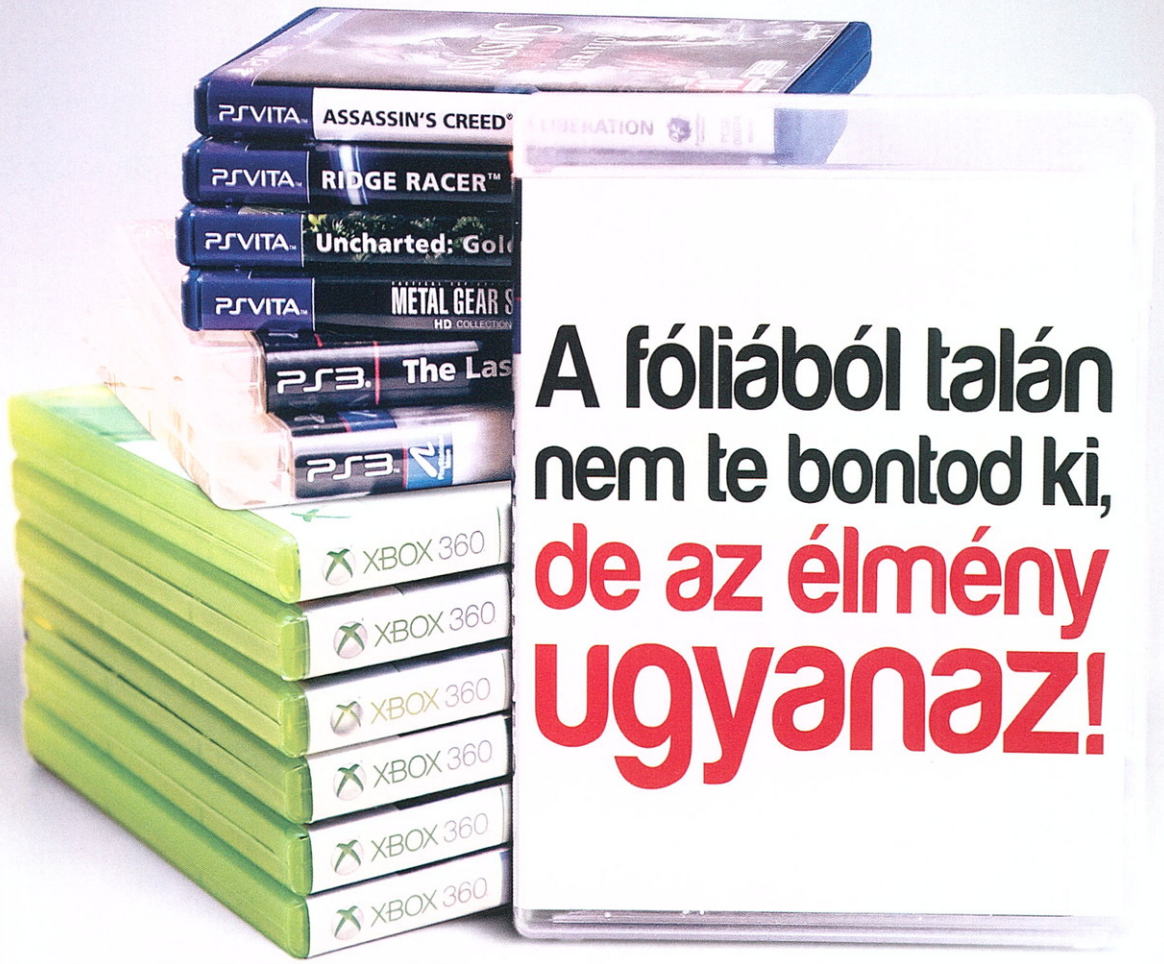
CONTROL

Videojátékok Alfától Zeldáig

#004 | 2015. február | 950 Ft

CONSOLE CORNER



A fóliából talán nem te bontod ki, de az élmény ugyanaz!

Használt játékok 30% KEDVEZMÉNNYEL és AKCIÓS JÁTÉKCSERE minden hétvégén!

Másnak talán használt, de neked még újdonság! Hatalmas használt játék választékkal és kedvezményes játékcserével várunk!

PS2 PS3 PS4 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS. XBOX 360 XBOX ONE Wii

Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: +36 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva

Loading...

Kedves Player 1!

Köszöntelek téged az eddigi legvastagabb Controller magazin hasábjain! Bizony, ebben a hónapban már 128 oldalon jelentünk meg, és a jövőben az oldalszám még tovább nő. Ráadásul az ár sem emelkedik. Miképp lehetséges ez? Nos úgy, hogy mi egyedülálló módon visszaforgatjuk a bevételeinket, hogy egyre jobb és tartalmasabb magazint adhassunk a kezedbe. Azzal, hogy megvásároltad a negyedik számot, te magad is részese vagy a további bővülésnek. Hálásak vagyunk, hogy hónapról-hónapra emelkedik olvasóink lelkes tábora.

A növekvő oldalszám újabb témáknak ad helyet. Elindítottuk többek között a "Röntgen alatt" című rovatunkat, amelyben a hónap kiemelt játékairól írunk programozási, szakmai és technikai szempontból. Kibővülhetett a népszerű Retrológia rovatunk is, így most már két klasszikusról is ovashatsz egy-egy számban Zaius doktor jóvoltából. A retro oldalak bővítését egyébként is nagyon sokat kértétek különböző fórumokon keresztül.

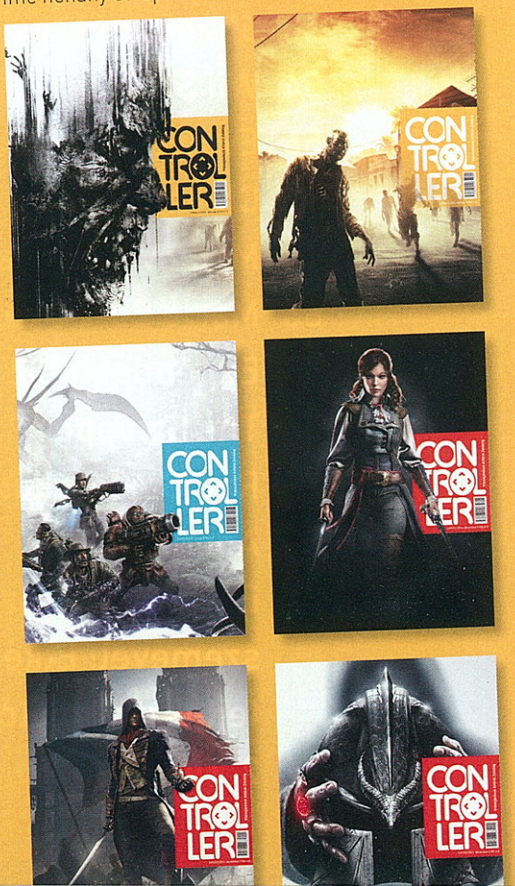
Egy szűkebb, de lelkes rétegnek szól azoknak az egyedi japán játékoknak a bemutatása, amelyek a szigetországon kívül máshol nem jelentek meg hivatalosan. A rovatot persze akkor is érdemes elolvasnod, ha kevésbé rajongsz a japán játékokért, sok izgalmas információt találhatsz benne Sanada tollából. Érdekes olvasmánynak ígérkezik TheSickness kollégánk eszmefuttatása is a Far Cry sorozat lehetséges jövőjéről. Lesz ismét Fannitizmus és Elképzelt fejlesztői napló, nem beszélve a Remek Remake című tartalmas írásról, FutuRetrO tálalásában. De bárkit említhetnék! A csapat kitett magáért, és jobbnál jobb cikkeket adtak le, amelyek remélhetőleg a te tetszésedet is elnyerik. Ja és majd' elfelejtettem: bepótoljuk azt, amiért már az első szám megjelenése óta rágják a fülünket. Bemutatkoznak az íróink! Valamennyi kollégát felkértem, hogy kanyarítson pár sort magáról. A pár sorból sokkal több lett, így végül hatos csoportokban olvashatsz a Controller magazin munkatársairól. Ezekből a bemutatkozókból olyan dolgok is kiderülnek, amelyekről még én sem tudtam. Az első turnust megtalálod, rögtön a tartalomjegyzék után, csak kettőt kell lapoznod. És mivel elfogyott a mondanivalóm, akár lapozhatsz is...

Jó olvasást és jó játékot kívánok! Találkozunk március közepén.

Szasa

Borítótervek

Minden számhoz több borítóterv készül, amelyekből a legutolsó pillanatban választunk. Sajnos, néha a nem megfelelő méret vagy egyéb probléma miatt le kell mondanunk egy-egy tervről. Íme néhány elképzelés az elmúlt hónapokból.



CONTROLLER

IMPRESSZUM

Főszerkesztő/laptulajdonos
Szabó Sándor (Szasa)
szasa@controller.hu

Munkatársak
Felkai Ádám (Komédiás)
Fodor Zsolt (The Sickness)
Kovács Roland (V)
Márton Attila (Onimushaman)
Nagy Csaba (sQr')
Páll Zsófia (Nancy Page)
Szabó Péter (FutuRetrO)
Szathmári Fanni (Fanni)
Szebellédi Tamás (Sanada)
Szokolai Zoltán (Dr. Zaius)
Tamási Gábor (Cpt. Nihil)
Vasvári Balázs (Reptile)
Veres Antal (Antaru)
Veres Miki (Miki)

Borító- és lapterv
Szokolay Zsolt

Grafika
Fekete Zoltán
Kovács András
Nagy Veronika
Szokolay Zsolt

Kiadó/Felelős kiadó
Általános MB Kft.

Postai cím
Integro Studio, 1134 Budapest, Rózsafa u. 13–17.

Ügyfélszolgálat
+36 70 3828 444
info@controller.hu

Terjesztés
LAPKER Zrt.
és alternatív terjesztők.
A Controller magazin ára 950 Ft

Jogi nyilatkozat
A Controller magazinban megjelenő cikkeket, írásokat és rovatokat eredeti nyelven és fordításban is szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk a kiadó engedélyével lehetséges. A hirdetések tartalmáért a kiadó felelősséget nem vállal.

Nyomás és kötészet
Premier Nyomda Kft.

ISSN 2064-9223

CONTROLLER ESSZENCIA

Havi betevő konzoljátékosok részére

06 Bemutatkozik a Controller csapat
10 Resident Evil HD
24 Life is Strange
30 Grim Fandango
34 Saint's Row: Re-elected
39 Yakuza 4
44 Call of Duty: Advanced Warfare DLC
47 Styx: Master Of Shadow
50 Shape Up
54 Wii Sports
56 Evolve
62 Chivalry: Medieval Warfare
66 Mario Cart 8 DLC
68 Expendables 2
70 The Swapper
74 Ryu Ga Gotoku: Ishin
80 Apotheon
84 Egy programozó szemével: Elképzelt fejlesztoi napló 2. rész
88 Gondolataink: Merre tovább Far Cry?
92 Fannitizmus: A videojátékok pozitív és negatív hatásai
98 Konzolbolt túra: Corvin Konzol
100 Japánságok: Sikerjátékok Japánban 2. rész
106 Filmajánló: Oscar körkép
110 Retrológia: Wizards & Warriors
114 RoboCop
116 Mobiljáték: WRC
118 Remek Remake volna

DYING
LIGHT
16

BEMUTATKOZIK A CONTROLLER CSAPAT

I. rész

Nancy Page

Bár sem skizofrén, sem sorozatgyilkos nem vagyok, néha több néven mutatkozom be. Online leginkább Brünhilda, Sophiaso vagy Nancy Page vagyok, offline pedig általában Zsófiként ismernek. Hatéves korom óta játszom (azaz már 20 éve), ezt főként a bátyámnak tulajdonítom, akit mindig ámulattal néztem Transport Tycoonozás közben (utálta). A film-és játékvilág szeretete egész életemben elkísért, amit két éve egy Studio Ghibli - Day of the Tentacle tetoválással is megpecsételtem - ebből talán ki is derül, hogy 1.) olyan a humorom, mint Tim Schafernek 2.) főként a kalandjátékokat (és a szerepjátékokat) kedvelem. Meg még sok mást is, persze, de bele kell férni a karakterszámba, na. És hogy miért "Nancy Page"? Mert nagyon sokan mondták már, hogy hasonlítok a Weeds Nancy-jére és Ellen Page-re. És mert írok, és akkor page, mint oldal. Érted. Én viccesnek találtam, aztán most már ezzel kell éljek. Remélem, Tim Schafer is értékelné.

Veres Miki

Az 1990-es évek eleje óta játszom videojátékokkal. Soha nem felejtem el, amikor először jártam játékteremben, lehettem vagy 8 éves. Aztán megkaptam az első gépemet, egy hamisított Atari 2600-ast, amivel kezdetét vette egy fantasztikus utazás. Sorba jöttek a gépek (NES, MegaDrive, SNES, PlayStation, Dreamcast, PS2, GameCube, Wii, Wii U) és fantasztikus játékaik. Patetikusan hangzik, de a videojáték sokkal több nekem, mint egyszerű szórakozás, hisz így visszagondolva alapvetően formálta át az életemet. És legalább ilyen fontos volt számomra a játék mellett, az írás a játékokról. Hisz egy élmény megélésénél egy jobb dolog van, elmesélni azt másoknak. Szerencsésnek mondhatom magam, az első cikkem az induló 576 Konzolnak írtam, még 1997-ben. Az 576-nak megszűnéséig, 2008-ig dolgoztam, majd kisebb szünet után, 2011-től a Konzol Magazinban jelentek meg cikkeim. 2013-ban úgy döntöttem végleg befejezem az írást. Elhatározásomat Szasának sikerült kitartó rábeszéléssel megváltoztatnia, aki meggyőzött, hogy van még közönsége annak, amit csinálok, így most a Controller magazint erősíthetem írásaimmal. Civilben egyébként muzeológusként dolgozom, egy országos múzeumban. Emellett történelem szakos doktoranduszhallgató vagyok, kutatási témám a dualizmus kori sci-fi irodalom. Amikor pedig nem játszom, nem dolgozom és nem kutatok, akkor otthon próbálok helytállni, két kisgyerek apukájaként. Nem egyszerű, mert az egésztől olyan érzésem van, mintha egy gigantikus RPG-vel játszanék, ahol látszólag enyém az irányítás, valójában azonban bármikor elveszíthetem a kontrollt, menteni pedig nem lehet. :)

Komédiás

A polgári nevem Felkai Ádám. Budapesten születtem, és jelenleg is itt élek, már amennyiben életnek lehet nevezni, amit művelek. Nős vagyok. (Nagyon drukkolok, hogy a nyomda ördöge ki ne lője az „s" betűt, mert akkor ennyi marad vissza: nő vagyok — ami vallomásnak talán durva lenne.) Van két gyermekem. A kislányom második neve Zelda. Ezt sikerült kibuliznom, még ha a tágabb családom körében (akik tudták, honnan jön a név) az épelméjűségembe vetett addig sem feltétlen makulátlan hitet kicsit sikerült megingatnom. A játékok világába az általános iskola idején a legjobb barátom C-64-ével léptem be. Kicsivel később nekem is lett saját gépem, ez egy 286-os PC volt hangkártya nélkül és monokróm képernyővel. Hangkártya hiányában

a hangeffekteket megpróbáltam a tőlem telhető leghitelesebb előadással visszaadni akkori szűkebb környezetem döbbenettel és néhány óra múlva már szikrázó haraggal vegyes álmélkodására. Sokat játszottunk olyan címekkel, mint a Double Dragon, The Last Ninja vagy az Impossible Mission. Pécén már az Another World futott, illetve rengeteget szerencsétlenkedtünk az Alone in the Dark-ban, és marhultunk a Doom-mal. Sajnos a játék nem csak iskola előtt vagy után volt jelen az életünkben, de sokszor helyette is. Utóbbi sajnálatos tény, mondjuk így, apróbb konfliktusokhoz vezetett. A játékon kívül a könyveket szeretem. Ezeket általában rendeltetésszerűen használom, vagyis olvasom, illetve újabban írom őket. Első, nyomtatásban megjelenő regényem, A 4-6-os halálrandi, idén ősszel kerül a boltokba, tehát aki nem bír meglenni isteni soraim nélkül, az kaphat egy súlyosabb dózist. Köszönöm a figyelmet!

Onimushaman

Több mint 20 éve megszállott játékos vagyok, 6 évesen kezdtem egy Sega Megadrive 2-vel. Ezek után a Sony konzoljait fogyasztottam és márkahű maradtam a mai napig. Hogy hány játék fordulhatott meg a kezeim között, azt csak részben tudom számszerűsíteni: 2008 óta több mint 800. Mint sokan mások, jómagam is elkaptam a trófeagyűjtési lázat, amiből lassacskán gyógyulok ki. Mindenevő vagyok, talán egyedül csak a szimulátorok fognak ki rajtam. És hogy mit csinálok, amikor nem dolgozom? „Sajnos" olyankor is melózom, konkrétan a PlayStation. Community hiperaktív szerkesztője vagyok. Mindig új dolgokon töröm a fejem, videokritikákat gyártok, bűn rossz játékokat tárok fel, vagy netán podcast-elek. Sok minden lapul a tarsolyomban, de azért igyekszem 20-nál kiszállni és megállni, hogy lapot kérjek rá. Nicknevemet („Onimusha-ember") ~~egy népszerű, PS2-es sorozatból kölcsönöztem~~ konzol boltos ruházta rám valamikor 2005 tájékán egy ártatlan, napi szinten elhangzó kérdésem miatt: mikor jelenik meg a Dawn of Dreams? A nevemet így ejted: Onimusamen. Egyéb alternatíva: señor Onimushaman (pro tipp: próbáld úgy ejteni, mint egy spanyol házvezetőnő).

V

Legtöbbször tíz szóban letudom bemutatkozásom, ám ezúttal legalább tíz mondatban kell megtennem ezt - lehet, hogy nem is lesz elég, de essünk túl rajta...
V vagyok, az intró írásának pillanatában 26 éves és megmondom az igazat: abszolúte poénból kezdtem el híreket szerkeszteni 2010-ben egy másik magazinnál, amely végül eltűnt fölöttem. Hónapokig síri csend, majd megint pusztán érdeklődésből kerestem Szasát meg - így kerültem ide... persze azóta eléggé komolyan veszem az ügyet! Hogy magamról is regéljek (na ez a legnehezebb): egyszerre több dologgal is foglalkozom - az íráson felül lehet, hogy máshonnan már ismerős lehet a nevem, ugyanis YouTube-on 2007 szeptembere óta rontom a levegőt. Most például a Duck Dynasty nevű gyönyör van terítéken, de legtöbbször obscure, elvont, néhol retró alanyokkal foglalkozom, illetve most tervezek egy elhagyatott sarokban videóteszteket gyártani, amit minden bizonnyal egy kiló gyűlölet fog körülvenni - a történelem ismételni fogja önnön magát... vagy nem, elvégre ki lenne az az őrült állat, aki a Ride to Hell: Retribution-t DLC-stől végigviszi videóban?!
Ezeket leszámítva random négyzeteket rakosgatok véletlenszerű pozíciókba, amelyek hanghullámok formátumává alakulva egyfajta elektronikus zenét képeznek - olyannyira megbillent az autó, hogy valahogy egy japán és egy ausztrál kiadónál is már felbukkantam, előbbi már abban is siker, hogy gaijin létemre felhívtam a figyelmet náluk... Végszónak annyit mondanék, hogy szabadítsátok ki V-t, avagy erősen a ködös Albion felé meresztem optikai szenzorjaimat. Na mindegy, gázmaszkot fel...

Dr. Zaius

Sziasztok! Dr. Zaius vagyok, és idén lépek krisztusi korba. Már óvodás koromban a Pong német változatának, a Poppy 9009-nek a kontrollerét csavargattam, meg a Commodore plus4-et nyúztam. A szenvedélyem azóta sem hagyott alább, megfordult majdnem minden konzol a kezeim között. Most is sokat tartok otthon közülük. Jól megfertőztem az egész családot, szinte mindenki játszik nálunk. A fiam pl. ki sem lát a Minecraft-ból, a nejem meg a Skyrimból, de anyu és tesó is nagy játékfüggők. Az írás mindig is a hobbim volt, kicsiként képregényeket rajzoltam, tiniként meg írtam egy jó pár befejezetlen regényt. Most játékokról írok, remélem emészthető formában, meg a blogomat heggesztem a Zaius' world-öt, már amikor időm engedi. Játékokból és filmekből mindenevő vagyok, ugyanolyan jól elszórakozom a Mario-val, meg a Kirby-vel mint a Manhunt-tal vagy a Dark Souls II-vel. Távlati terveim között szerepel öt éven belül a világuralom, illetve életem végéig a Controllernél maradni, mert igazán jó a társaság és nagy öröm ide írni. Sok játékot és olvasnivalót kívánok nektek! Minden jót!

Márciusban bemutatkozik:

Antaru
Archon
Cpt. Nihil
Fanni
FutuRetrO
Reptile

Áprilisban bemutatkozik:

Sanada
sQr'
The Sickness
Zoly
Szasa

böngészde

CONTROLLER

› The Swapper 70%

Mellette:
+ Kivételesen intelligens
+ Erős atmoszféra

Ellene:
- Nagyon rövid játékidő
- Borsos ár

› Resident Evil HD 90%

Mellette:
+ Ami akkor működött, ma is működik.
+ Nagyon összerakott, csodás játék.

Ellene:
- Néhány helyszín nem az igazi magas felbontásban.

› Yakuza 4 75%

Mellette:
+ Négy szereplő
+ Elképesztően gazdag tartalom
+ Remek történet

Ellene:
- Végtelenül lassan indul be
- Hosszú átvezetők, kizárólag japánul
- Sokszor szinkron sincs, olvasni kell

› Grim Fandango PS4: 75% PS Vita: 90%

Mellette:
+ A világ egyik legjobb kalandjátéka
+ Az egyetemes videojáték történelem része
+ Vitán szinte hibátlan kivitelezés

Ellene:
- Kicsit csalódást keltő PS4 változat
- Néhány sportszerűtlen feladvány

› Styx Masters of Shadows 75%

Mellette:
+ Érdekes világ, szokatlan hős
+ Remek stíluskeverés (lopakodós-rpg)

Ellene:
- Nem teljesen sikeres a hatalmas helyszínekre alapuló dizájn
- Enyhe gondok az irányítással
- Helyenként esztétikai problémák

› Saint's Row 4 Re Elected 75%

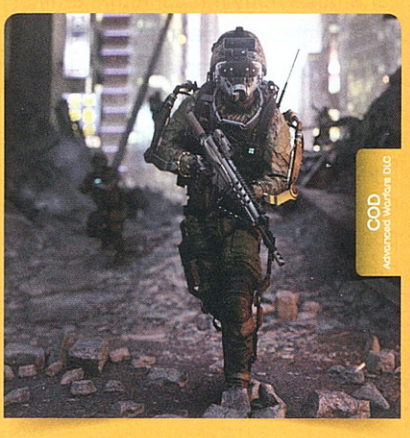
Mellette:
+ Eszméletlenül beteg, humoros, hangulatos és tartalmas kollekció.
+ Az apróbb hibái ellenére egy szórakoztató cím.

Ellene:
- Normális, istenfélő emberek messziről kerüljék el!
- Az alapjáték hajlamos lefagyni, amire csak az áramtalanítás nyújt megoldást

› COD Advanced Warfare DLC 70%

Mellette:
+ Zombi mód
+ Okosabb, ügyesebb élőhalottak
+ Malkovich Malkovich

Ellene:
- Drága a kínált tartalomhoz képest
- A 4 új pálya nem annyira innovatív
- Fizetni a zombikért



Apotheon

Dying Light 85%

Mellette:
+ A parkour behozatala merőben színesíti a játékot
+ A napszakok váltakozása eltérő taktikát kíván.
+ Hosszú, tartalmas és szórakoztató mészárszék.

Ellene:
- Lényegében ez egy szebb és jobb Dead Island.
- A menekültek 90%-a elmebeteg vagy nyomorult gyökér, és ezeknek kéne feladatokat teljesíteni.

Apotheon 80%

Mellette:
+ Lehengerlő vizualitás
+ Könnyen átlátható, korrekt játékrendszer
+ Valódi, eposzi kaland...

Ellene:
- ...annak minden kliséjével
- olykor merész, de többségében defektes MI

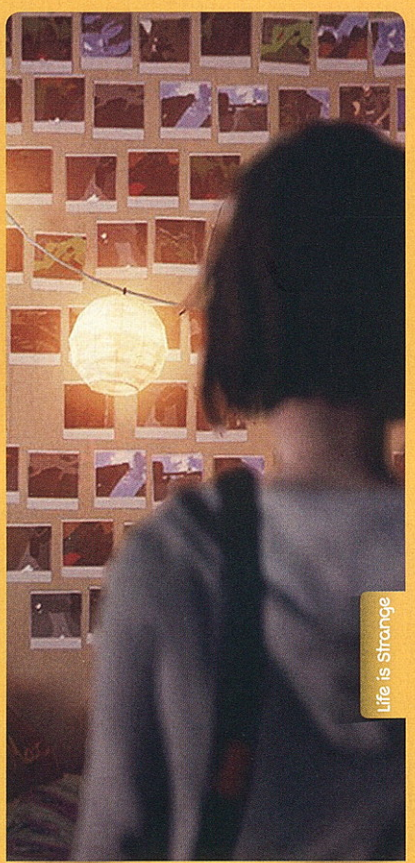
Shape Up 50%

Mellette:
+ RPG és fitnesz
+ Modern pixel art grafika

Ellene:
-Minden más

The Swapper

Evolve


Life is Strange

Evolve 85%

Mellette:
+ Újító játékelemek, amik működnek is
+ Részletgazdag vizualitás
+ Szórakoztató játékmenet
+ Csapatmunkára sarkalló játékmenet

Ellene:
- A csapatmunka hiánya bosszantó
- Primitív mesterséges intelligencia
- Jelenleg kisebb matchmaking problémák
- Lassú fejlődés

Chivalry 50%

Mellette:
+ Belső nézetű kardozás.
+ Középkori ultrabrutalitás.
+ Élvezetes online multiplayer (2-12 fő).

Ellene:
- Bug-hegyek, játékmechanikailag több sebből vérzik.
- Grafikailag nincs a toppon.
- Hálás téma, kihasználatlan lehetőségekkel.

Dying Light

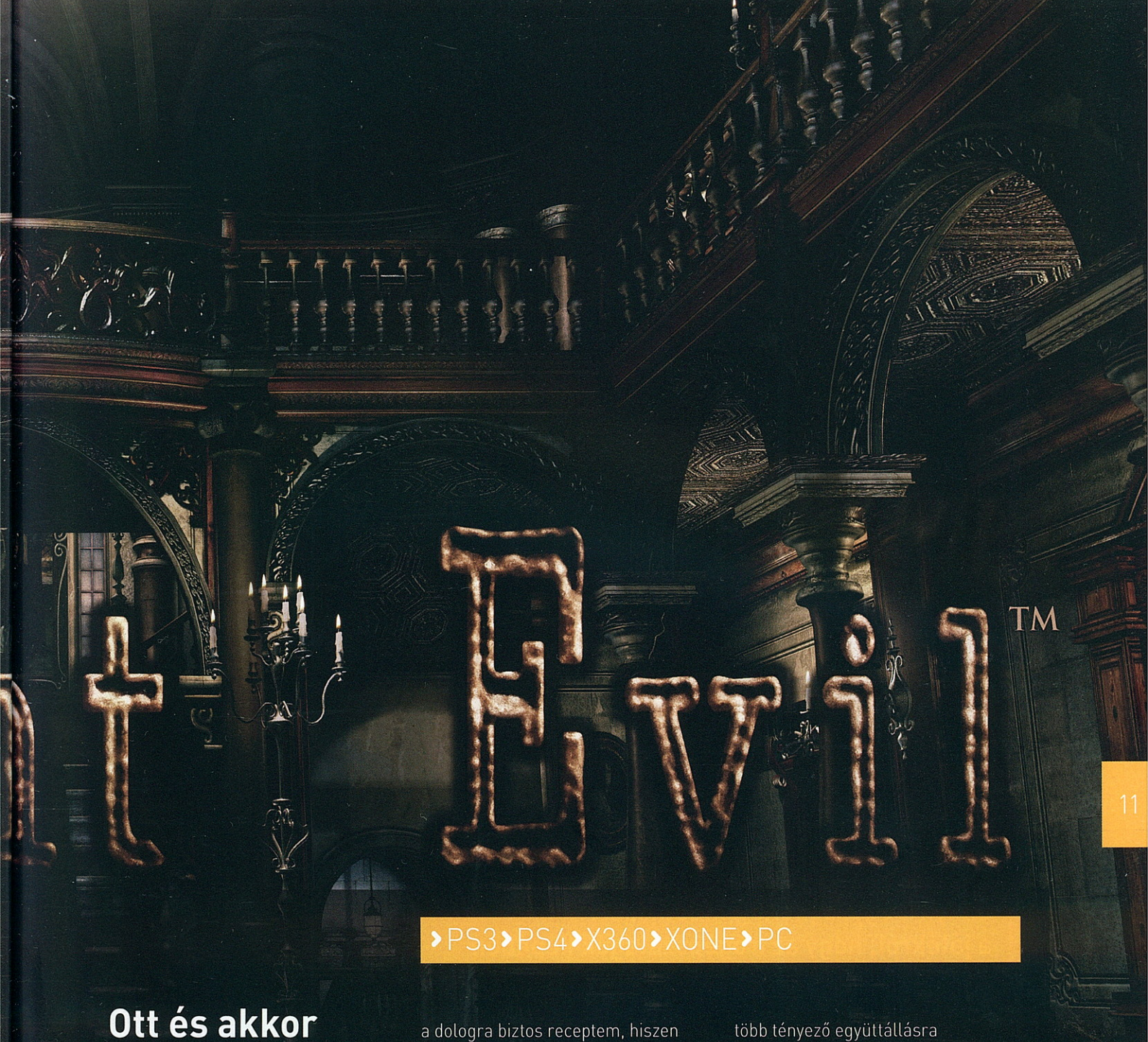
Life is Strange 75%

Mellette:
+ fantasztikus atmoszféra
+ pillangó hatás
+ remek karakterek

Ellene:
- szörnyű beszéd animációk
- egyszerű logikai részek
- alig három óra játékidő

Rémálom a Remake utcában

A világ első háromdimenziós túlélő-horror játéka (dobpergés) nem a Resident Evil. Akár hiszi a mélyen tisztelt olvasó, akár nem, a világtörténelem első túlélő-horror játéka 1992-ben jelent meg, jó négy évvel tehát a Resident Evil debütálása előtt. Ezt a játékot Alone in the Dark-nak nevezték. 1996-ra pedig, amikor a kis szürkén ennek a tesztnek az eredetije látogatást tett, a klasszikus Alone trilógia véget is ért. Mindez nem az én véleményem, hanem a Guinness rekordok könyvben olvasható, egészen pontosan a Guinness World Records Gamer's Edition 2008-as kiadásában. Ennek ellenére a Resident Evil-t még a videojátékokban nem túl jártasaknak sem kell bemutatni, és ez mutatja a hatását és a jelentőségét. A fentieket is egyetlen okból írtam le: ma már szinte lehetetlen úgy játszani ezzel a játékkal, hogy az ember ne töprengjen el erről-arról az egyik kedvenc hobbijával kapcsolatban. Így klasszikus teszt helyett, illetve amellett a túlélő horrorokról szóló agymenést zúdítok a tisztelt olvasóra.



›PS3›PS4›X360›XONE›PC

Ott és akkor

Már csak annak a néhány évtizednek az alapján is, amikor kialakultak a mai korszak meghatározó zsánerei, le lehet szűrni bizonyos tanulságokat.

Az egyik ilyen, hogy mitől lesz valami sikeres. Persze nincs a dologra biztos receptem, hiszen akkor nem a hintaszékemben kopogtatnám a billentyűzetet, hanem szaladnék hitelt felvenni, céget gründolni, aztán már csak a pénzecskémet számolgatnám Izlandon (utálom ugyanis a hőséget). De azért bizonyos mintázatok kirajzolódnak. Annyi biztos, hogy a héthatárra szóló sikerhez több tényező együttállásra van szükség. A legfontosabbak ezek közül pedig a technika és a játékmechanika összhangja. Hiába van tehát egy nagyszerű elképzelésem, ha az a ma rendelkezésre álló feltételek mellett nem megvalósítható. Ez persze fordítva is igaz: hiába van remek, aprólékosan kidolgozott

mechanikám, ha a technikai fejlődés meghaladta azt. A Resident Evil sorozat többek között azért izgalmas, mert az előbbire és az utóbbira is hoz példákat.

„Az első Residentet összerakó csapat annyira egységként gondolkozott a játékról, hogy az írógépszalagok képében még a mentési lehetőséget is „beépítette" a mechanikába, egy újabb készlet-menedzselési feladatnak megtéve azt..."

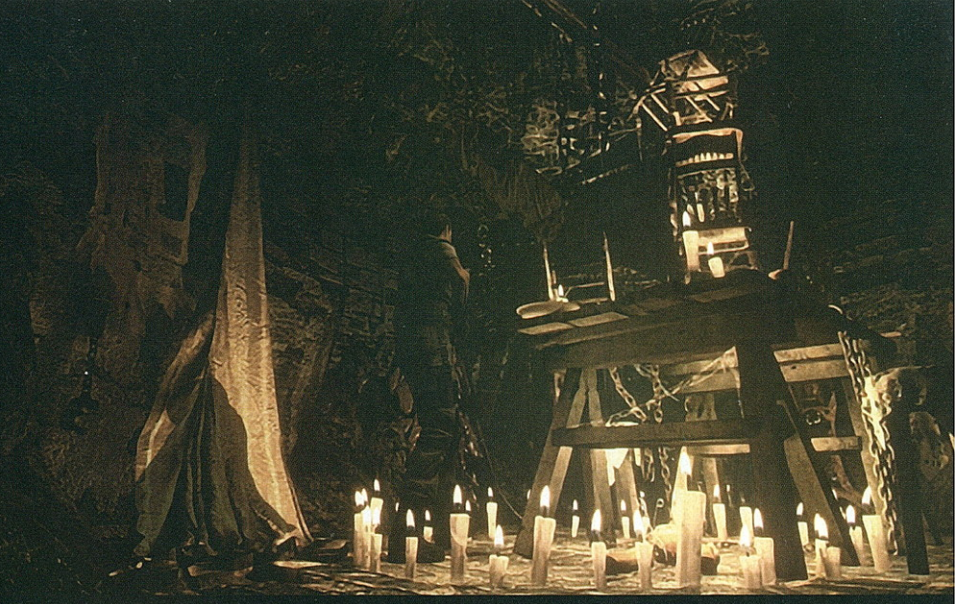
Kultusz

Az első rész meg sem találhatta volna jobban a helyét a saját korában. Az első Playstation már alkalmas volt bizonyos korlátok mellett a háromdimenziós grafikai megjelenítésre. Így az alaposan kidolgozott kétdimenziós hátterek előtt már háromdimenziós karakterek mozogtak. Az illúzió fenntartása érdekében szükség volt a kötött kamera nézetre, tehát egy-egy szobát csak fix nézőpontból láthattunk.
A „csalásnak" köszönhetően viszont a háttér a valódi 3D pályáknál sokkal részletesebb tudott lenni. Tulajdonképpen mind a stílus, mind a mechanika a fentiekből egyenesen következik. Ha felidézzük a filmtörténelem a leghatásosabb kamera-beállításait, akkor szinte lehetetlen, hogy ne jusson az eszünkbe Alfred Hitchcock munkássága, elsősorban a thrillerjei (Psycho, The Birds). Ha tehát az adott technikai feltételeket a leghatásosabban akarjuk felhasználni, akkor ebben a zsánerben érdemes gondolkodnunk. Mármost ismert lehet mindenkinek a mondás, hogy a rossz művész másol, a jó művész lop. Ennek megfelelően bár nem egy megoldást nyúlt le Shinji Mikami mester az Alone in the Darkból, de azt rögvest szükséges hozzátenni, hogy az első Resident Evil kamera-beállításai sokkal, de sokkal hatásosabbak, mint amit az ihlető műben valaha láthattunk. Egyszerűen vizuálisan érzékenyebb produkcióhoz volt 1996-ban szerencsénk.

Ebben a korszakban kezdte el amúgy éppen maga alá gyűrni a narráció az interakciót, de a japán videojáték gyártás ekkor még megtalálta a tökéletes egyensúlyt. (Illetve erre ma is képes a legjobb pillanataiban, lásd például Souls sorozat.)
A többféle befejezés, amelyek a tényleges, és nem mindenféle mondvacsinált döntéseinktől függtek, a választható szereplők eltérő útjai és képességei mind-mind ékes példák erre.

Az első Residentet összerakó csapat annyira egységként gondolkozott a játékról, hogy az írógépszalagok képében még a mentési lehetőséget is „beépítette" a mechanikába, egy újabb készlet-menedzselési feladatnak megtéve azt.

Szemben az Alone-nal, ahol bármikor menthettünk, a zombi fertőzés sújtotta kúriában minden lépésünket meg kellett gondolnunk. Így vállhatott a Spencer Ház egyedülálló, kompakt és sötét feladvánnyá.



A talajvesztés időszaka

A PS2-Gamecube generáció már a tényleges háromdimenziós megjelenítés korszaka volt. Olyan címek váltak meghatározóvá, mint mondjuk a Grand Theft Auto 3 és ennek a leágazásai (Vice City, San Andreas). Ebben a korszakban pedig az ekkora már három részen is túljutott Resident Evil fősodor egyszerűen nem használhatta fel a régi receptet. Itt kezdődtek a gondok, mivel nem állt rendelkezésre olyan kész formula, mint amilyen annak idején az Alone-é volt. Sőt éppen cikkem tárgya ihlette meg az ekkor a második és harmadik résszel virágkorát élő Silent Hill sorozatot. A Silent Hill csúcsra járatta a kötött kamerás megoldást, csodálatos (már persze a maga iszonytatóan lehangoló módján) grafikát kínált, de inkább a lélektan, a melankolikus j-horror megoldások beemelésével járult hozzá a zsáner életéhez, és nem forradalmi újításokkal a mechanika terén.

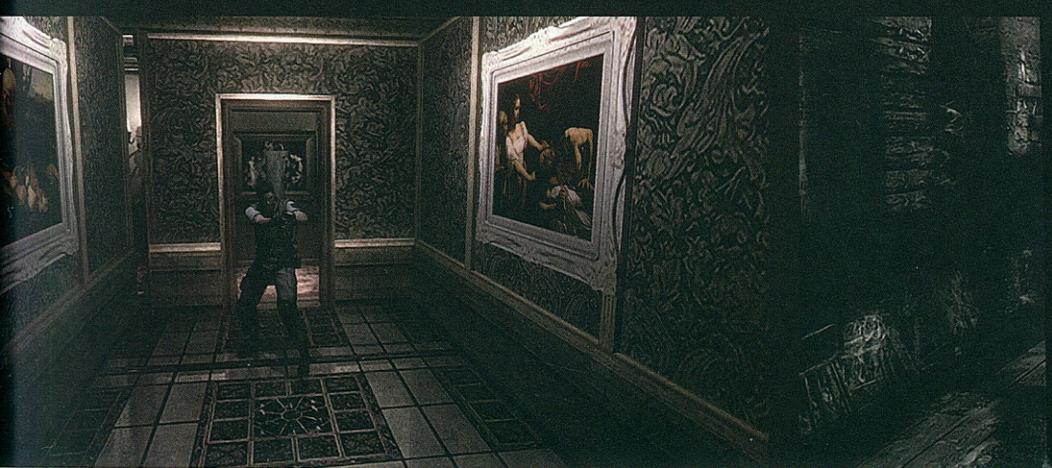
Ha megnézzük az évszámokat, világosan látszik az elbizonytalanodás a Capcom háza tájékán. 1996-1998-1999 a három klasszikus Resident Evil trilógia egyes felvonásainak a megjelenési dátumai. Ehhez képest hat év (akkori viszonylatban irdatlan hosszú fejlesztési idő) telt a Resident Evil 4 2005-ös megjelenéséig. Mondjuk ebben a hat évben az elvetélt próbálkozásokból csak született egy Devil May Cry sorozat, de ez cseppet sem von le annak az állításnak az igazságtartamából, hogy a túlélő horror műfaja nem igazán volt képes túlélni a tényleges háromdimenziós korszakba történő átlépést.

„A mai technikai környezetben a feszültség fenntartása érdekében vagy a főhőst kell legyengíteni (Outlast), vagy be kell vonni egy bitang erős, akár legyőzhetetlen ellenséget...”

Vissza a jövőbe

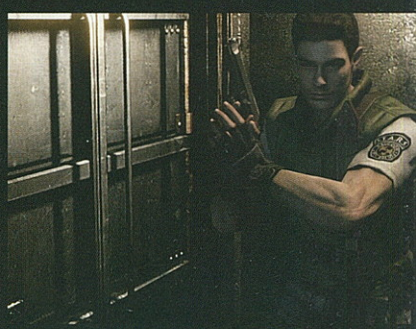
Az akciódúsabb Resident Evil 4 és 5 már gerjesztett bizonyos vitákat, az orális szexet élvező zsiráfról elhíresült 6-ot viszont egyöntetűen pocséknak találta a közönség és a kritika is. Az alapvetően kézi konzolra, 3DS-re szánt Revelations a maga kis ügyetlen módján megpendített néhány húrt a régi játékmenetből. Ezt aztán sokan igazi Resident Evil-es megoldásnak gondolták, nem csoda hát, hogy a Capcom jelenleg ezt a vonalat erőlteti egy újabb, a gazdasági kockázatok minimalizálása érdekében epizodikus felépítésű Revelations 2-vel.
A jövő viszont szerintem nem ebben az irányban található.

Éppen egy másik klasszikus Capcom horror-sorozat, a *Clock Tower*-ből leszármazó megoldások látszanak a számomra jelen körülmények közt a legműködőképesebbnek. Nyilván agyon leszek ütve, de mindenképpen meg kell említenem, hogy a Clock Tower ihletője egyébként az Alone in the Dark 2 kislányos része. Amúgy a dolog logikus, a mai technikai környezetben a feszültség fenntartása érdekében vagy a főhőst kell legyengíteni (Outlast), vagy be kell vonni egy bitang erős, akár legyőzhetetlen ellenséget, miközben a pályát megszórhatjuk



gyengébb ellenfelekkel (Alien: Isolation). Egy biztos, a kiemelkedő, akár tanulékony mesterséges intelligencia fontos összetevő lesz.

Hádé



A klasszikus Resident Evil „capcomosításra" nem kellett sokat várnunk, mert már a megjelenést követő évben világot látott egy kibővített, néhány brutálisabb részlettel feltupírozott Director's Cut verzió. (Ez az oka annak, amit a szemfülesek nyilván észrevettek, hogy az első és a második RE megjelenése közt két év telt el, míg a második és a harmadik közt mindössze egy.) A harmadik részt követő útkeresés időszakában pedig újra felmelegítették a főzeléket, bár azért itt igazságosabb azt mondani, hogy főztek egy újat a régi recept szerint. Ez volt a 2002-ben GameCube-ra hangszerelt Resident Evil, újragondolt grafikával, átdolgozott mechanikával. Példának okáért ekkor kerültek be a Crimson Head zombik, amik a standard lemészárolt zombikból keletkeznek, ha nem gyújtottuk fel őket, vagy nem fejlövéssel végeztünk velük (a fejlövést továbbra is véletlenszerűen osztotta a játék). Illetve egy-két helyszín megváltozott, például nagyobb lett a temető területe. Akadtak új kellékeink is, hogy kompenzálják az újdonságokat, de egészében egy nehezebb Resident Evil-t kaptunk. Az eszközeink menedzselésére és a puzzle feladatokra alapozó mechanika lényegét tekintve természetesen változatlan maradt.

A legfontosabb változás a külcsínt érte. Az újrarajzolt grafika a „félig-háromdimenziós" megoldásnak köszönhetően páratlanul gyönyörűen mutatott a Nintendo kockáján. Olyan szép volt a saját korában, hogy nem egy vélemény tartotta ezt a pre-renderelt hátterekre építő megoldást egy lehetséges vonalnak a tényleges 3D mellett. Végül sajnos nem lett az, habár a független stúdiók műveiben azért máig fel-felbukkan ez az eljárás.
Az újrakiadás újrakiadása, ami jelen generációnkon tiszteletét teszi nem sok lényegi változást hoz (de egy nagyon fontosat igen) a GameCube-os verzióhoz képest. A grafikát tényleges hd-re, 1080p-re húzták, a képméret 16:9-ben is elérhető az alapváltozat mellett, főszereplőink Jill és Chris kaptak két új skint, amelyek rögtön, már az első játéknál megnyithatóak. Chrisnek az 5. rész óta „kicsit" megcombosodott verzióját, Jillnek pedig a baseballsapkás kiadását üdvözölhetjük.
Sajnos ők sok szempontból, időnként kidolgozottság szempontjából is elütnek a környezettől, így talán bölcsebb döntés az alapváltozatok mellett letenni a voksunk.

A Capcomhoz most a negyedik kiadásra már eljutott az irányítást érintő sok sirám, ezért a klasszikus tankirányítás mellett elérhető egy logikusabb változat, amely a zombik kerülgetését nem kicsit teszi egyszerűbbé. Így a Resident Evil „feladvány" egésze egy ponton talán sérül, de az emiatt fanyalgók visszaválthatnak a klasszikus, „tengelytöréses iskolabuszt kormányzok a fogaimmal" metódusra. (Lelkük rajta, nekem emiatt szopni ma már sem időm, sem türelmem.)

Capcomedy

Az újabb, immár „hádé" kiadás indoka érezhetően az, hogy kimossa a szánkból a szégyenteljes hatos ízét, és hogy felkészítsen minket a Revelations 2 eljövetelére. Ettől függetlenül azért a klasszikus Resi mindörökké erős cím, olyannyira hogy a Twitch-en ma is sikítoznak tőle a fiúk és a lányok. Mindenkinek ajánlott: aki nem játszott vele, annak azért, aki meg, annak amazért.

› irta: Komédiás

› Kiadó: Capcom
› Fejlesztő: Capcom

>90%

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

Resident Evil HD©

A klasszikus Resident Evilnek nem ez az első felújítása. Az eredeti, 1996-os Playstation (és Sega Saturn, valamint PC) verzió után 2002-ben a Capcom megrázta magát, és előállt a Nintendo Gamecube változattal. A felújított grafika nagyon csinos volt annak idején, bár a fix kameraállások már 2002-ben is elég elavultnak számítottak. A mostani újrakiadás ezen a verzión alapszik, és bár a Resident Evil puristák kedvéért előrebocsátom, hogy maradtak a fix kamerák, azért ez így 2015-ben már sajnos elég ósdinak hat.

A játék képaránya választhatóan az eredeti, 4:3-as "majdnemkocka", vagy a modernebb 16:9, utóbbi esetben az eredeti kép teteje és alja le van vágva, a játék pedig a karakter poziciójának megfelelő szeletét mutatja. Nagyon jól sikerült megoldás, egyáltalán nem zavaró, szerintem aki nem olvassa el ezt a cikket, annak fel sem fog tűnni...

Többnyire a Gamecube verzió háttereit használták fel, kicsit felhúzva itt-ott, illetve van pár helyszín, ami újramodellezett grafikát és extra effekteket kapott. Mivel a hátterek többnyire fix állóképek, a valósidejű karakterek, elemek hajlamosak "leesni" róluk. Nem dráma, de feltűnő. A játék mindkét konzolon 1920x1080-as felbontásban fut, fix 30fps-es képfrissítéssel, ami kicsit meglepő, hiszen semmi olyat nem mutat fel, amit ne tudnának az új masinák akár 60-nal is kirakni - a motor pedig a jelek szerint alkalmas rá, hiszen a PC verzióban ez választható, persze csak ha bírja a gépünk.

A valósidejű árnyékok a PS4 verzióban szebbek, jobban definiáltak, viszont a játék hajlamos néha picit "bedöccenni", amit az ONE verzióban nem tapasztaltunk. A különbségek minimálisak, egyik sem befolyásolja a játékmenetet. így bármelyik verziót nyugodt szívvel választhatjuk, nem maradunk le semmiről.

> irta: Reptile

Egy fiktív dél-amerikai városban komótosan kocogok barátom oldalán. Körülöttünk mindenfelé fertőzött emberek próbálják letépni rólunk a húst, de mi ügyes parkour mozdulatokkal könnyedén leszereljük őket. Ha tehetjük, akkor a háztetőkön haladunk, vagy a kiszáradt csatornamederben. Célunk most nincs, egyszerűen csak felfedezünk eme verőfényes reggelen. Jó érzés szaladni, a kisebb putrik oldalán felhágni, miközben a zombik csupán centiméterekre vétenek el bennünket. Sőt! Néha elrugaszkodási pontként használjuk őket. És hogy miért nem félünk tőlük? A válasz egyszerű: mi magunk is fertőzöttek vagyunk...

› PS4 › XONE › PC

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

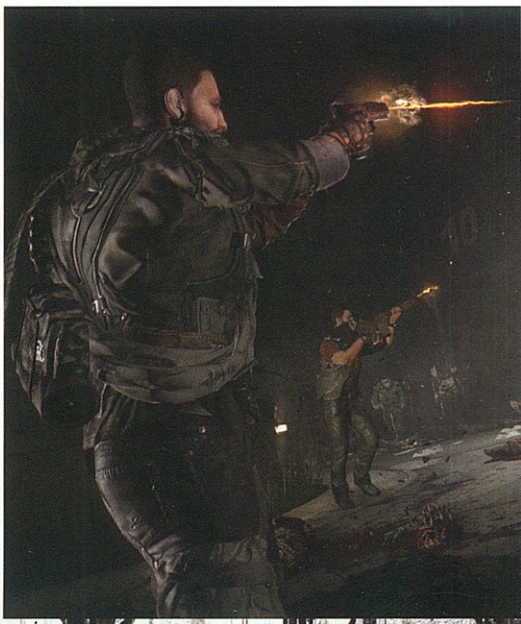
Útinapló a pokolból

A történet szerint egy humanitárius szervezet ügynökeként épülünk be a fertőzött területen lévő túlélők közé. Azokat, akiket megharaptak, egy 20 emeletes toronyépület felsőbb emeletein szállásolták el. Egyesek szerint a kór visszafordítható lehet, de a formula még nem készült el, helyette a bizonyos időközönként beszedett Antizin véd a korai átváltozás ellen. Ebben a városban kell helytállnunk egyedül, vagy akár három társunkkal karöltve. Az említett gyógyszer hiánycikk, ami maradt belőle, azt felhalmozta egy rivális banda és bizonyos ellenszolgáltatásokat vár a fejadagokért cserébe. Ebben a nyitott világban annyi felfedezni való van, hogy azt az ember nem is gondolná (közel 200 felszedhető tárgy és sok easter egg). Nem preferálom a magányos farkas szerepét, így egy másik ügynökkel együtt vágok neki a kalandnak. Nem kapunk időlimitet a fontosabb ügyek felgöngyölítésére, így nyakunkba szedjük lábunkat és elindulunk felfedezni a világot. Megállunk szusszanni, mire tőlünk jobbra észreveszek egy jó másfél kilométerre fekvő, a magasban húzódó leszakadt hidat, ami lényegében egy autópálya része. Ha kicsit fókuszálok, látom is rajta az apró járműveket. Útitársamhoz fordulok, és javaslatot teszek az impozáns létesítmény megmászására és egyben felderítésére is.

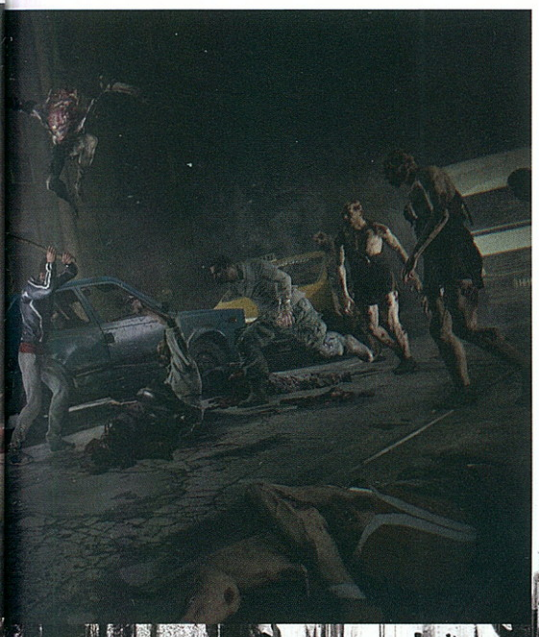
„Csupán három utcára vagyunk a menedéktől, amikor karóránk jelezni kezd: 21:00 óra van. Vészjósló sikítások törik meg az éjszakát…"

A nap még elég magasan van, ami egyelőre biztonságot nyújt. Csak időnként állunk meg egy-egy érdekesebbnek látszó rendőr- vagy mentőautót feltörni. Kicsit elszoktam a zártöréstől, pedig több százat feltörtem már a Skyrimban dettó ugyanezzel a módszerrel.

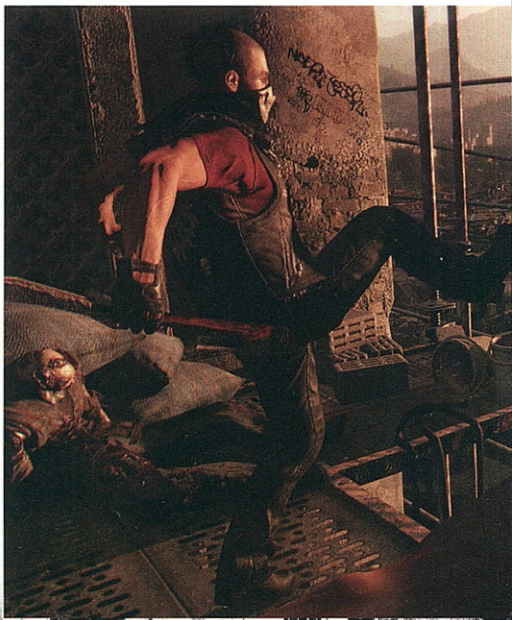
Négy nehézségi szint létezik, de nem nehéz felmackózni a „nagyon nehezeket" sem, csupán türelem kell hozzá, na meg némi lockpick. Ezt a feladatot most is hű társamra bízom, amíg jómagam személyes épségét biztosítom a kényes művelet közben. A forgalmasabb utcákon ez picit nehezebb a sok érdeklődő miatt, ilyenkor elhajítok egy saját kézzel kraftolt petárdát, mert a hangos zajok vonzzák a rémeket. Szerencsére nem kell semmilyen safehouse-ba vagy munkapadhoz rohangálni a tárgyaim elkészítéséhez, minden valós időben, egyszerűen elkészíthető.



A zajkeltővel való molyolás közben megmar egy szerencsétlen, akit ezek után egy erőteljes előre irányuló rúgással jutalmazok. „Emberünket" így felnyársalja egy, az utcára kihelyezet karókkal ékesített olajoshordó. Habtestét azért még kirámolom pár alkatrész vagy értékes tárgy reményében. Ebben a pillanatban kinyílt a mentő hátsó ajtaja, kompániám pedig kirámolja azt. Általában egy-két egészségügyi láda rejlik egy ilyen fajta járműben, de valamiért a társamtól minden esetben más jutalmat kapok a fosztogatások után (sokszor a mennyiség is eltér). Elhasználom a medkitet, majd folytatjuk utunkat a már csak néhány száz méterre lévő magas pálya felé. Elérkezünk a part széléhez, ami egy kis halászfalunak ad otthont. A stégről belevetjük magunkat a vízbe és megcélozzuk a híd egyik pillérjét. Szerencsénkre az egyik oldalán fel tudunk kapaszkodni és az egyik szervizaknát nyitva találjuk. Nincs is rosszabb egy zárt ajtónál, főként ha valami érdekességet szonározunk a túloldaláról (valamiért erre is képesek vagyunk). Az aknában sötét van, de a kimeríthetetlen elemlámpánk fényében könnyen megtaláljuk a megfelelő kapaszkodókat. Agilitásunk minden ugrás és kapaszkodás után növekszik, így később extrémebb manőverekre is képesek leszünk. Miután felérünk az autópálya tetejére eszméletlen látvány tárul a szemünk elé. A lenyugvó nap fényében láthatjuk az egykor élő várost a mai, lepusztult formájában. Előttünk és mögöttünk pedig elhagyatott gépjárművek sorjáznak, köztük ellenségek hada ácsorog a semmibe meredve. Nagyon izgat, hogy mi vár az út végén (a leszakadt résznél), így előveszem legszebb mosolyomat és a második legjobb fegyveremet magamhoz szólítom hátizsákomból. A fejlesztések után vagy egy tucat gyilkolóeszköz, valamint különféle egyéb alkalmatosság is elfér nálam (craft alkatrészek, növények, UV-lámpák, gránátok stb.), ha meg elfogy, egyszerűen alkatrészeket készíthetek belőlük. Vagy ledobom a társamnak, mert ez is egy opció. Több száz rémmel kell szembeszállnunk, de szépen módszeresen elkezdjük darálni őket, jómagam egy kétkezes tűzoltó fejszével műtöm az utamba akadókat. Brutális sérüléseket



ejthetünk az ember ellenségeiben a megfelelő szerszámokkal –míg egy kalapáccsal csupán kisebb traumát tudunk okozni, addig egy élesebb tárggyal rendesen csonkolhatunk. Most éppen nekifutásból vágok ketté függőlegesen egy nyomorultat, és miközben kétfelé esik, ugyanezzel a lendülettel ki is zsebelem áldozatomat (scavanger level 100). Amerre járunk mindenfelé végtagok és véres torzók hevernek, fegyvereink kezdenek kicsorbulni. Szerencsére néhány alkalommal megtudjuk javítani őket (egy ügyes fejlesztéssel pedig a szerencse jóvoltából akár még ennél is többször). Ki lehetne kerülni a dögöket a parkoló kocsik tetején ugrándozva, de így viszont nem fejlődnének harci képességeink. Egy bizonyos jártasság után szélmalom módjára pörgethetem a fejszém. A naplemente fényében küzdünk tovább, amikor is bejelentkezik az otthont adó toronyból kedves diszpécserünk, aki egyfajta figyelmeztetést küld a kint lévőknek. Némi gondolkodás után úgy döntünk, fejest ugrunk az alattunk elterülő vízrengetegbe. Kis idő múltán kikecmergünk, majd a térképünket átfutva megállapítjuk, hogy a legközelebbi menedékház elég messze esik a parttól. Partnerem szerint nem fogunk beérni, de én mindenre felkészültem. Előhalászok pár előre legyártott, egzotikus növényekből nyert tonikot, aminek felhajtása után egy rövidebb időre megtáltosodhat a fogyasztója (érdemes gyűjtögetni a különféle virágokat, mert sok hasznos vegyület állítható elő a receptek felvételét követően). Őrült vágtába kezdünk, a zombiknak esélyük sincs ilyen tempó mellett, úgyhogy ma is éhen maradnak. Egy magasabb épületet célzok meg, majd a következő raktárépület távolságát rosszul mérem fel, így zuhanni kezdek. Pont nincs a közelben szemétkupac, így a földetérés előtt egy bukfenccel tompítom a becsapódást – megelőzve ezzel a sérülést. Balszerencsémre nem vagyok egyedül a két épület közti átjáróban. Egy hatalmas, majd három méteres rabruhás élőhalott suhint felém a méretes vasbeton rúdjával. Olyan váratlanul ér az ütés, hogy rögtön le is térdelek. Barátom szemtanúja volt az esetnek, így hatalmas kockázatot vállalva előveszi kézifegyverét, majd egy tárat ürít támadóm képébe.



A hangos zajra aktiválódnak a sokkalta gyorsabb és agresszívebb lények. Mielőtt ideérnének, társam felhúz a földről és meg is gyógyít. Csupán három utcára vagyunk a menedéktől, amikor karóránk jelezni kezd: 21:00 óra van. Vészjósló sikítások törik meg az éjszakát.

Megérkeznek a halhatatlannak tűnő éjjeli vadak, akik elkezdik becserkészni a mai zsákmányt – történetesen minket. Kockázatos este kilenc után a nyílt utcán tartózkodni, mert a vadászok egy pillanat alatt leölhetik a kalandorokat. Másrészről az esti időszakban kétszer olyan gyorsan fejlődünk, így néha érdemes kimerészkedni. Üldözőinket UV-lámpával béníthatjuk meg ideiglenesen (a safehouse-akat is ilyen védelem veszi körül), vagy a már említett petárdákkal csalhatjuk félre. Sokkal félelmetesebb arcát mutatja a város ebben az időszakban, amit nagyban tetőznek a hallható zajok és ricsajok. Miután kiszórakoztuk magunkat aludni térünk a közeli telepen felállított pihenőben. Ma is életben maradtunk. Másnap minden kezdődik újra. Felszerelésünk rendszerezése után ismételten az utcára merészkedünk. Egy repülőgép húz el a fejünk fölött nem kevés zajt keltve, amiről ejtőernyős ellátmányt hajítanak le. Úgy számoljuk, hogy elérhető távolságban ér földet, így utána eredünk. Késve érkezünk, az egyik ládát már ki is fosztotta pár posztapokaliptikus punk. Amikor meglátnak minket távozásra szólítanak fel. Mi döntjük el, hogy megküzdünk-e a jól felvértezett fosztogatókkal a zsákmány másik feléért. Ezúttal szerencsénk van, mert egy sokkal érdekesebb dolgot veszünk észre a közelben. Miután beütött a krach, a helyieket karanténzónákba szállították. Pont egy ilyen élelmiszerbolt mellett állunk, így a küzdelmet mellőzve behatolunk a zónába. Az üzlet rendesen el van barikádozva, így trükkös útvonalon érünk el az eladótérbe. Bokáig ér a víz, ráadásul elektromos vezetékek lógnak bele. A polcokon szlalomozva eljutunk a kapcsolótábláig. Az áram lekapcsolása után pedig feltörjük a zárat, ezzel kiengedve a kiéhezett zombikat. Ezek az egyedek sokkal erősebbek és ellenállóbbak, mint a nyílt területen lévő társaik. Miután nagy nehezen kipucoltuk őket, begyűjtjük a jutalmakat. Erősebb fegyverek, modulok és némi pénzmag üti a markunkat. A modult hozzá csapom az egyik késemhez. Dolgunk végeztével a kijáraton távozunk. Bár egy pokoli környezetben kell helytállnunk, a szabadság érzése semmihez sem fogható. Már csak azt kéne eldönteni, hogy mihez lenne kedvünk, mit szeretnénk felfedezni legközelebb. Nagyjából így telik el fenemód gyorsan az idő a Dying Light alatt. A Techland csapata újabb szintre

„A lemezes megjelenés bizonyos okokból kifolyólag késve érkezik. Ennek fényében az előrendelőknek szánt extra játékmód, a Be the Zombie, mindenki számára ingyenesen elérhetővé válik további két fegyvercsomaggal egyetemben...”

emelte az FPS zombis sorozatot a Dead Island után. Bár az elődökből táplálkozik az új játék, mégis tudtak hozzáadni annyi pluszt, hogy ne érezzük az „ugyanazt adták ki csak más köntösben" érzést. Ezúttal nagyon rámentek a történetre, ami véleményem szerint a korábbi játékaikban nem tündökölt valami fényesen. Kellően hosszú és izgalmas küldetéseket kapunk kézhez, amit megspékeltek rengeteg mellékküldetéssel. A tartalomra nem lehet panasz, a mellékszálak is jópofák. A hook megszerzése után pedig szó szerint kiteljesedik a futkározás. El lehet veszni a játékban rendesen, többen játszva pedig hatványozódik az élmény. A képi világát elnézve jó döntés volt, hogy nem hozták ki a gyengébb konzolokra. Sokan nehezményezik, hogy nem készült még több különböző zombi karaktermodell. Szerintem ez csupán a játék első pár órájában lesz zavaró. A történet előrehaladtával érkeznek új ellenfelek, valamint annyira erősek lehetünk, hogy egy vágással elintézhetjük a rémeket. Korántsem olyan vészes a helyzet, ahogy ezt leírják más helyeken. Sokkal jobban szúrta például a szememet, hogy az összes gépjármű ugyanazzal a rendszámmal fut, illetve a százezer helyen látható kutyás kép vagy poszter. Társam például ezeket a dolgokat észre sem vette, és miután szóltam neki, akkor is nagy ívben leszarta. Előfordultak online csatlakozási hibák is elvétve, de a legtöbb esetben mindig tudtam co-opozni. Bátran nyúltak más játékokban jól működő elemekhez (FC botanika, ME parkour) és adták hozzá sajátjukhoz. A végeredményt látva jól tették.

A lemezes megjelenés bizonyos okokból kifolyólag késve érkezik, egészen pontosan február 27-én. Ennek fényében a csak előrendelőknek szánt extra játékmód, a Be the Zombie mindenki számára ingyenesen elérhetővé válik további két fegyvercsomaggal egyetemben. Az említett módban az éjjeli vadász bőrébe bújva törhetünk be más, emberi játékosokhoz (feltéve, ha engedélyezve van nekik). Jobb esetben az Evolve-hoz hasonlóan 4vs1 felállásban tobzódhatunk. Első próbámkor létrejött egy vicces 1vs1 harc, ami nem volt túl szórakoztató. A szörnynek tízszer kell likvidálnia a túlélőket, az embereknek pedig öt kaptárat kell elpusztítania. Ez a különálló játékmód nem kötelező, sőt ki is kapcsolható. Ha összejön az öt ember hozzá egész szórakoztató és itt legalább ki lehet nyírni azt a rohadt dögöt a megfelelő lámpás kezelés után. Mindent egybevetve remekül szórakoztam és fogok is a DL-tal a jövőben, mert még temérdek tennivalóm maradt a vele töltött 30 órám után is.

› írta: Onimushaman

› Kiadó: Warner Bros Int. Ent.
› Fejlesztő: Techland

›35%

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

A hónap egyik legjelentősebb címénél nagy volt a várakozás: vajon a Dead Islandet is jegyző Techland, és a belső fejlesztésű Chrome Engine motorja megfelel-e a játékosok elvárásainak, valamint az új generáció kihívásainak? Mivel a Dying Lightnak eredetileg előző generációs konzolokra is tervezték a megjelenését, ezért félő volt, kiszúrják a szemünket egy simán "felcsinosított" verzióval. Örömmel jelenthetjük, hogy semmi ilyesmi nem történt - a Dying Light a generáció eddigi egyik legszebb címe, és mindezt komolyabb teljesítményproblémák nélkül prezentálja minden platformon.

A játék PS4-en 1920x1080-as, XONE-on pedig 1536x1080-as felbontásban fut, és az esetek többségében hozzák az előirányzott 30fps képfrissítést. Érdekes, hogy míg a Microsoft masináján kicsit gyakrabban esik le a framerate, addig a Sony gépe néha amolyan "túlfrissítést" produkál, azaz a játék egy pillanatra 30fps fölé ugrik, érzékelhető döccenést okozva.

Az élsimítás megegyezik a két platformon. Közepesen jól sikerült úgynevezett post-processing megoldásról van szó, ami jól dolgozik, bár nem tartozik az eddigi legjobbak közé. Érdekesség, hogy a PC verzió "view distance" opciójának legalsó állását kapjuk konzolon - ez a beállítás adja meg, hogy milyen közel vagy távol kezdenek az objektumok átváltani egyszerűsített (LOD-olt) formájukba. Sokat nem veszítünk vele, sőt, paradox módon a maximumra tolt "view distance" egy kis képminőségromlással jár, mivel a teljes részletességű növényzet a távolban igen komoly "zsizsamasszává" áll össze.

Mindent összevetve a Dying Light remekül muzsikál, bármelyik platformon is játszunk vele, bár a magasabb felbontás és a stabilabb framerate miatt a PS4 verziónál az előny.

› irta: Reptile

SZÁMODRA IS FONTOS, HOGY ÉRTSENEK A JÁTÉKOKHOZ OTT, AHOL VÁSÁROLSZ?

VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

WESTEND üzlet

1062 Budapest, Váci út 1-3.
Westend City Center: aluljáró szint,
a Millenium Udvar mellett

+36 70 3888 771
+36 70 4311 298

westend@videojatekbolt.hu
h-sz.: 10^{00}-21^{00} ■ v.: 10^{00}-19^{00}

ALLEE üzlet

1117 Budapest, Október
huszonharmadika utca 8-10.
- Allee Bevásárlóközpont -
A BestByte üzletén belül

+36 70 9475 995

allee@videojatekbolt.hu
h-sz.: 10^{00}-21^{00} ■ v.: 10^{00}-19^{00}

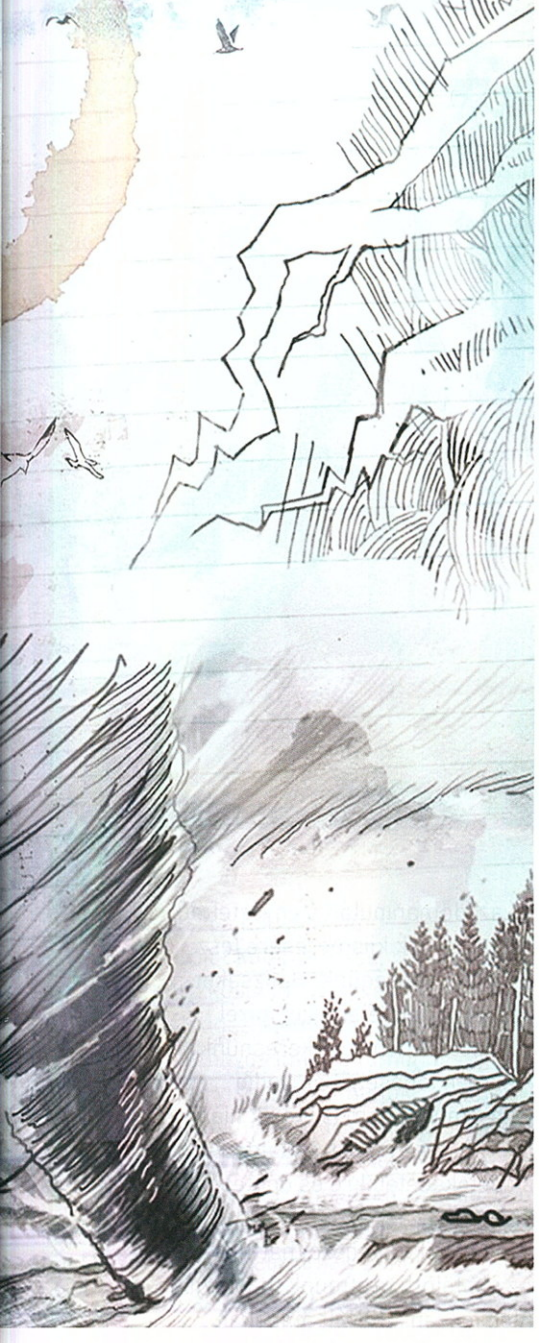
HIVATKOZZ A HIRDETÉSÜNKRE ÉS LEGKÖZELEBBI VÁSÁRLÁSODNÁL POSZTERT ADUNK AJÁNDÉKBA

Ha látnád az összes lehetséges lépésed, tudnád melyik a helyes?

›PS3›PS4›X360›XONE›PC

Október 7. Kitépett lapok hevernek szanaszét a földön. Mindennapjaim buta története borítja be a padlót. De egy biztos. Ez lesz a legabszurdabb naplóbejegyzésem, amit valaha ebbe a telematricázott, firkákkal borított, kávéfoltos, nyomorult noteszembe írtam. Annyira bizarr, hogy igazából azt sem tudom, honnan vagy hogyan kezdjem. Persze az egész egy álommal indult. Roppant eredeti, tudom. De szörnyen élénk és valóságos volt. Éreztem az esőcseppeket, ahogy végigfutnak az arcomon. A szél vadul rángatta rajtam kedvenc szürke pulóverem. A világítótorony fénye elvakított. Aztán a sziklaszirtre érve megpillantottam...

Több mint egy évtizedig volt társunk a monitorok előtt. Ereje teljében, magabiztosan nevelt furfangos, kitartó, új élményekre vágyó videojátékosnak. Aztán elragadott minket az adrenalin, a sebesség, az agresszió. Két tűzharc között pedig félvállról véve tekintettünk vissza a Sierra és a LucasArts sírjára. A kalandjáték műfaj azonban nem halott! Ohh, korántsem. Csupán a hosszú évek alatt szépen lassan átalakult. Kereste az útját, formálódott és áramvonalasodott. Elkezdte kihasználni a fejlődő technológia lehetőségeit és igyekezett alkalmazkodni a megváltozott igényekhez. Bár elsőre valószínűleg nehezen ismerjük fel, nem szabad elfelejteni: mi tettünk olyanná,



amilyennek ma látjuk. Ha pedig jobban megnézzük, talán nem is áll neki olyan rosszul.

és történetek mentén. David Cage pedig továbbra is inkább csak lenyűgöző kalandokat csomagol egy interaktív film öntőformájába, mintsem játékot készítene. Jelenleg úgy tűnik, megint egy kis francia fejlesztőcsapat hozhat változást az elveszettnek hitt műfajban. Valahogy úgy, ahogy Michel Ancel tette néhány éve a platformjátékok között. Mit is mondhatnék? Az élet furcsa.

Augusztus 18. Szóval ennyi. Pár nap és itt hagyom Seattle felhőkarcolóit. Öt év után vissza Arcadia Bay szűk tengerparti utcáira. Teljesen megőrültem? Az összes remek, nagynevű, elit fotóművészeti iskola közül én természetes, hogy a legeldugottabbat választom. A városban, amit annyira vártam, hogy magam mögött tudjak. Mindegy. Csak azt szeretném, ha a dolgok... másképpen alakulnának Blackwellben.

„A kalandjátékokat bár elsőre valószínűleg már nehezen ismerjük fel, nem szabad elfelejteni: mi tettük olyanná, amilyennek ma látjuk."

A kalandjátékok második aranykorának viszont még csak a küszöbe előtt toporgunk. Tim Schafer, valamint más legendás alkotók óvatosan próbálják felmelegíteni a klasszikus hőseiket a régi recept alapján. A Telltale Games gyártósorra állította döcögve működő játékmechanikáját a már bejáratott világok

A Dontnod Entertainment ismét egy női főszereplőt emel a történet középpontjába. A visszahúzódó, csöndes Maxine Caulfield egy hosszabb kihagyás után tér vissza Oregon állambeli szülővárosába, hogy bálványozott művésze, Mr. Jefferson keze alatt merülhessen el a fotózás rejtelmeiben. A Chrysalis ennek megfelelően szinte teljes egészében az iskola falai között, illetve az ahhoz kapcsolódó kollégium és park területén játszódik. A készítők remekül hozták vissza a főiskolás évek hangulatát. A bizonyítási vágy, a célok, az álmok és az önkeresés időszakát. A párkapcsolati, beilleszkedési, mindennapi konfliktusokat ügyesen, észrevehetetlen természetességgel használja a történet, ami a teljesen átlagos, rendkívül tudatosan felépített realista környezetben azonnal egy könnyen befogadható, ismerős érzést kelt az emberben. Érdekes, hogy a rengeteg zombi apokalipszis, farkasember, idegen invázió, és fantasy környezet megpróbáltatásai után, mégis Arcadia Bay kisvárosa ragadott el leginkább. Mert a Life is Strange meglepően intelligens. Pontosan tudja, hogy a megszokott, szürke hétköznap a legjobb álca. Hogy a fantáziánkra bízott ismeretlen a legcsábítóbb rejtély. A hatalom illúziójánál jobban pedig semmivel nem lehet irányítani minket.

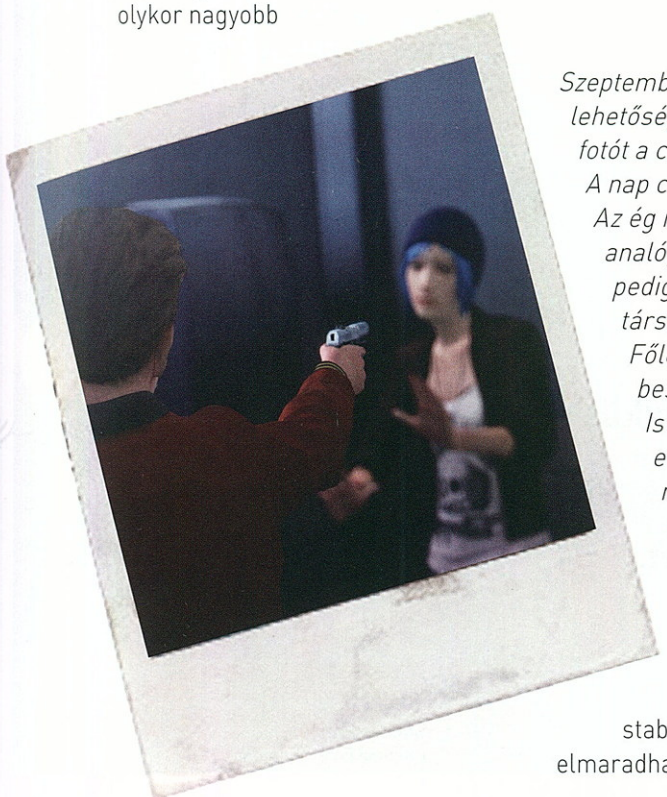
Fogalmam sincs, milyen nap van. De a dolgok kezdenek furcsa fordulatot venni. Tisztán emlékszem, hogy Nathan kezében elsül a fegyver, én pedig felé nyújtom a karom, mint aki meg tudja állítani a golyót. Még ha csak az történt volna. A világ forogni kezdett körülöttem, a fejem őrülten hasogatott, a mozdulatok

elmosódva indultak meg visszafelé, majd hirtelen ismét az osztályteremben ültem a padnál. Minden újra lejátszódott előttem, pont úgy, mint fél órával ezelőtt. Kőkemény Deja vu? Megőrültem. Vagy valahogy tényleg képes vagyok visszaforgatni az időt?

A kisvárosi idill azonban hamar árnyaltabbnak tűnik majd, amikor egy elveszett diáklány, néhány furcsa álom és még gyanúsabb alakok után főhősnőnk felfedezi, hogy képes visszaforgatni az időt. Ami nem csak a történetben, de a játékmenet terén is egy nagyon érdekes csavarrá válik. A fejlesztők nem távolodtak el túlságosan a modernizált kalandjáték elemeitől, így továbbra is rendkívül alapszintű környezeti feladványok állják majd csupán utunkat. Ezek megoldásához rémesen leegyszerűsített tárgyhasználatra és az időmanipulálás egyértelmű szabályainak kiismerésére lesz csupán szükségünk. Hátizsákot, kombinálható elemeket, pixel vadászatot nem kell keresnünk – esetek többségében pedig valószínűleg nem is fogjuk hiányolni őket. A játék inkább a dialógusokra, a cselekedeteinkre és döntéseinkre épít, ahogy azt a műfaj mai képviselőitől megszokhattuk. Az idő fölötti uralmunk itt bolygatja meg igazán a bevált alapokat

és teszi a Life is Strange első epizódját különlegessé, izgalmassá és piszkosul ígéretessé. Minden lehetséges megoldást lejátszhatunk, egy bizonyos intervallumon belül szabad visszaforgathatjuk az eseményeket, de ez közel sem jelenti azt, hogy egyértelműen jól döntünk majd. A fejlesztők pedig örömmel emlékeztetnek erre minden alkalommal. Lehet, hogy éppen most megnyugtat, ahogyan a történet továbbgördül, a pillangóhatás azonban olykor nagyobb pofonnal vár a sarkon túl. Az ártatlannak tűnő kérdések könnyen lehet, hogy a legnagyobb problémát fogják jelenteni néhány fejezet múlva.

„A kisvárosi idill azonban hamar árnyaltabbnak tűnik majd, amikor egy elveszett diáklány, néhány furcsa álom és még gyanúsabb alakok után főhősnőnk felfedezi, hogy képes visszaforgatni az időt."



Szeptember 23. Végre volt lehetőségem csinálni néhány fotót a campus területén. A nap csodásan süt. Az ég ragyogóan kék. A kis analóg fényképezőgépem pedig a leghűségesebb társam az ilyen napokon. Főleg, hogy senkivel nem beszélhetek a történtekről. Istenem. Néha teljesen elfelejtem, hogy mennyire megnyugtat, amikor a kamera mögé bújok...

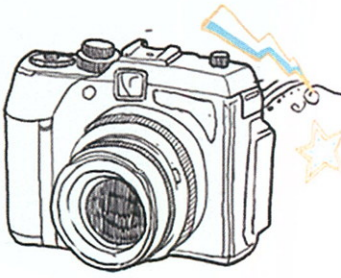
A technológiai háttérről az Unreal motor gondoskodik, ami a vártnak megfelelően stabil alapot és némi elmaradhatatlan textúra betöltődési anomáliát nyújt. Ez utóbbi szerencsére kimondottan ritka, a grafikusok által használt, kézzel festett, picit instagramfilter-szerű látványvilág pedig könnyedén elfelejteti velünk. A tökéletes egységben lévő vizualitást, a rendkívül jól eltalált modern indie folk háttérzenék támogatják meg, olyan előadókkal, mint José González, Sparklehorse vagy a Bright Eyes. Külön kiemelném a bemutatókban használt Syd Matters számot, valamint a menüben felcsendülő Jonathan Morali által komponált dallamokat. Hasonlóan remek munkát végeztek a szinkronszínészek is. Mindenki abszolút hitelesen, kellő átéléssel hozza a karakterét, ami nagyban hozzájárul a szereplők életszerű, könnyen elhelyezhető és befogadható jellemének kialakításához. A dialógusok és Max naplóbejegyzései, belső monológjai az esetek többségében szintén

kiválóan lettek megírva. Gyakoriak a kikacsintások, apró utalások, rejtett poénok. Viszont az érezhetően idősebb korosztály fejéből kipattant szleng, gúnynevek, káromkodások nem egy esetben lógnak ki jól láthatóan, kizökkentve minket a főiskolai élet gondosan felépített illúziójából. A probléma felett könnyedén átsiklana az ember, ha nem egészülne ki megdöbbentően gyenge, olykor komikumba hajló beszéd animációkkal, ami csak elvétve kerül szinkronba a hallottakkal. Időbe telik mire megszokja az ember az amatőr hasbeszélők társaságát.

az alapok lefektetése, a szereplők felvázolása és a történet szálainak felvétele mellett ott hagyja a legfontosabbat. Egy ígéretet. Egy kérdőjelet. A potenciált, hogy valami készülődik a színfalak mögött. Ott hagyott engem, napokkal a végigjátszása után is önkéntelenül elmerengve, találgatva, elméleteket futtatva a gondolataim között. Valamint otthagyta az ipart, értetlenül figyelve egy kis francia csapatot, akik komolyabb anyagi háttér, nosztalgikus vagy bejáratott világ és szereplők nélkül is megalkották az utóbbi idők egyik legemlékezetesebb modern kalandjátékát.

Csak itt ülni Cloe öreg, rozsdás furgonjában, hallgatni a rádióból recsegő felismerhetetlen zenét és bámulni a műszerfal fölött billegő nagyfejű, torz figurát, ahogy rázkódunk a poros úton. A szívem abbahagyta a féktelen kalapálást. Becsuktam a szemem. Egy pillanatra mindent elfelejtettem. Amikor hirtelen...

„...akik komolyabb anyagi háttér, nosztalgikus vagy bejáratott világ és szereplők nélkül is megalkották az utóbbi idők egyik legemlékezetesebb modern kalandjátékát."



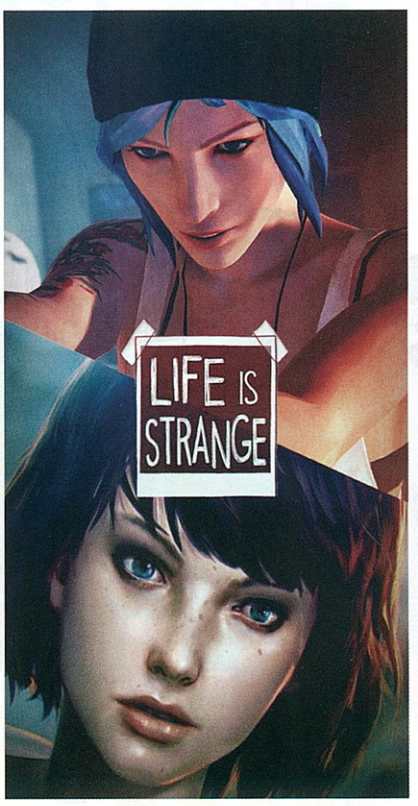
A Life is Strange nyitó epizódja nem forradalmi, de még csak nem is tökéletes. A pilot legfontosabb feladatát azonban teljesíti:

Semmi másra nem vágytam az összes bizarr és megmagyarázhatatlan dolog után, ami ma történt.

› írta: sQr'

› Kiadó: Square Enix
› Fejlesztő: Dontnod Entertainment

› 75%

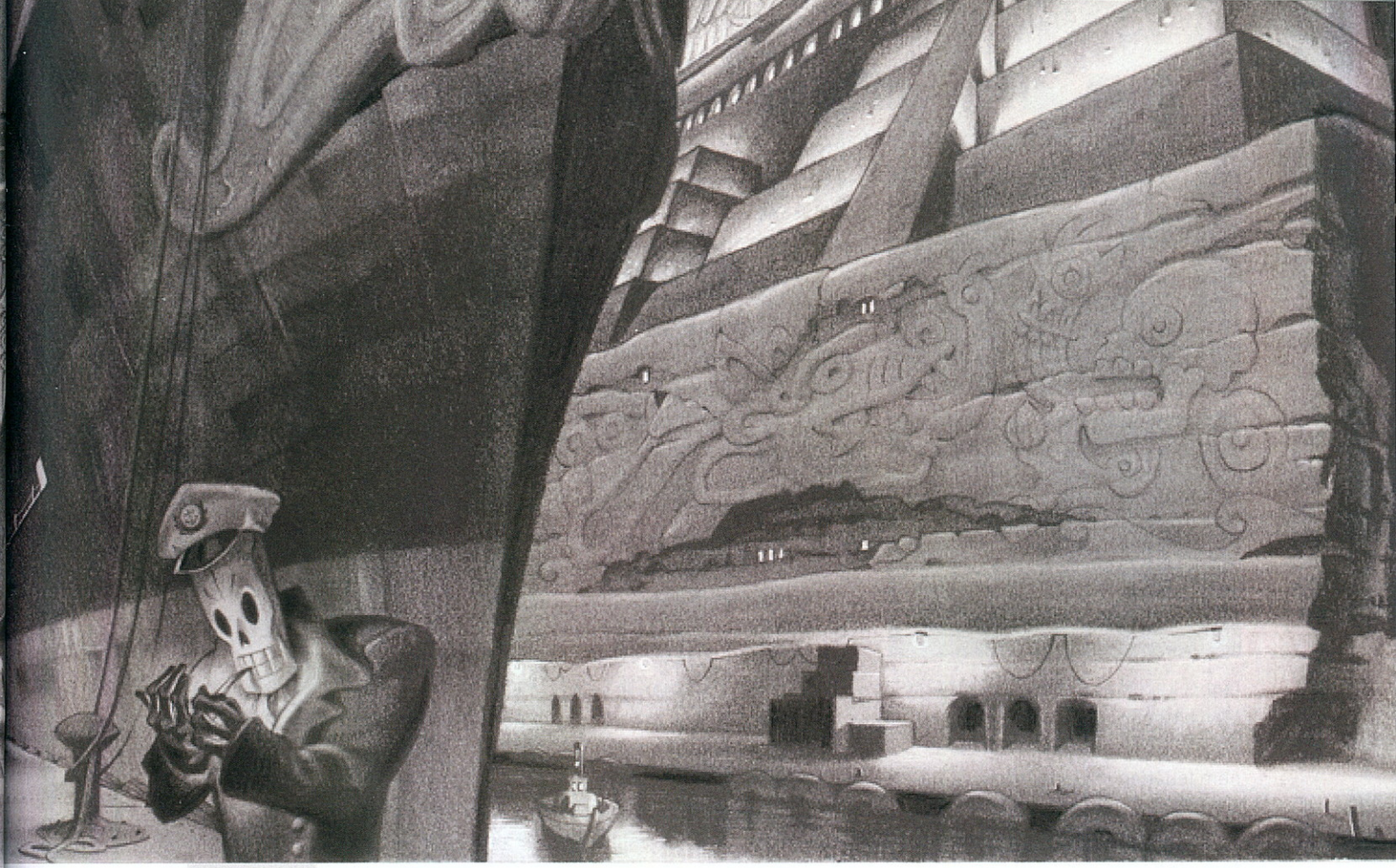

LIFE IS
STRANGE

GRIM FANDANGO Remastered

› PS4 › PS Vita

A Grim Fandango az egyéni ingatlanhelyzettől függően szabadabb szexuális életet jelentő, viszont a piavásárlást mindenképpen megkönnyítő tizennyolchoz (jó, meg hát ott az érettségi is) közeledvén tért vissza játékos köreinkbe. Sőt, ezúttal már a konzol kedvelőket is egy túlvilági kalandra csábítja, feltéve hogy az a bizonyos konzol történetesen a Sony logóját viseli. Ilyenkor pedig ugye azt a kérdést illik feltenni, hogy na és miként öregedett a drága? A válaszhoz nem árt megnézni, hol tart a zsáner ma.

(N)AGYKOPONYÁK



Mutatós, klikkelős

Habár a kalandjátékok piaca egy ókori keleti város bazárját idézően színes, mégis három főbb csapásirányt lehet megkülönböztetni. Az első típus kötött történettel és relatíve nehéz puzzle feladatokkal operál. Ez viszi tovább a Sierra, de még inkább a LucasArts játékok örökségét. Ezeket ma zömmel Tim Schafer elhíresült idézetének megfelelően tényleg különböző német csapatok termékei jelentik. (Hogy miért csinálják a németek, pontosabban miért pont a németek csinálják, senki sem tudja.)

A második típus alapfelfogását tekintve az első ellentéte.

A játékos által alakítható (vagy ennek illúzióját megteremtő) történetet, kihangsúlyozott párbeszédes részeket ötvöz lagymatag puzzle feladatokkal, illetve a puzzle-t akár teljesen zárójelbe is teheti.

Ezek a Telltale játékok, a Quantic Dreams játékai vagy ilyen a mostanság az első epizódjával debütáló Life is Strange.

A felsorolásból talán látszik, hogy konzolokra jelenleg az utóbbi típus képviselői az elérhetőek. A harmadik pedig nehezebb puzzle feladatokat, idegenből kölcsönzött mechanikai elemeket (például akciórészek) próbál összekeverni a szabadabb (vagy annak látszó) történettel. Konzolos lapként ezzel kell talán a legkevésbé foglalkoznunk, de hogy szó ne érje a ház elejét, annyi talán még elfér itt, hogy ezeknek az úttörői kis, időnként mindössze egyfős fejlesztések voltak, amelyek alatt jellemzően az AGS engine duruzsolt. A teljesség minimális igénye nélkül: The Cat Lady, Gemini Rue, Resonance, Blackwell sorozat stb.

> **„A legszentebb LucasArts elveknek megfelelően elmebeteg logikát igénylő feladatok egész sora vár ránk..."**

Túlvilági kínok

A fentiekből már impliciten adja magát egy, ha nem is probléma, de inkább kérdés. Vagyishogy az egészen más hagyományhoz szoktatott konzolos közönség miként fogad majd egy homlokegyenest eltérő elvek alapján összerakott játékot?

A Grim Fandango ugyanis nem cicózik, olyan kritikátlanul szemét tud lenni, mint egy forgalmi vizsgabiztos, akit ugyanaznap hagyott el a felesége, és szállt rá az adóhatóság.

A legszentebb LucasArts elveknek megfelelően elmebeteg logikát igénylő feladatok egész sora vár ránk. Ezek amúgy remek mókák, egészen addig, amíg fel vannak építve. Tehát adott egy probléma, mi fokozatosan felfedezzük a környezetünket, és a látottakból kimatekoljuk az egyetlen lehetséges megoldást. Viszont amikor a megoldáshoz vezető lépéssor nélkülöz mindenféle logikai kapcsolatot, vagy legalábbis egy átlagosan elborult elme nem képes ilyesmit felfedezni, és csak a nyers próbálkozás marad, az igencsak aláássa a szórakozásunkat. Mondhatnám úgy is, hogy sportszerűtlen.

Annak idején, '98-ban a hasonló búbánatok még nem szúrták a szemem annyira, hiszen mindez az akkori kalandjátékok elfogadott része volt. Vagy még ennél durvábban is része volt (Monkey Island sorozat). Senki sem talált ki jobbat, vagy legalább mást. Mára viszont éppen a független játékok kínálnak remek megoldásokat arra, hogy miként érdemes elkerülni a

légből kapott puzzle feladatokat. Illetve bizonyítékul szolgálnak arra is, hogy ezek kigyomlálása nem feltétlenül jelenti maguknak a feladványoknak az egyszerűsödését. Persze a Grim Fandango esetében első próbálkozására a guglin 200 végigjátszás érhető el csak nyenyecül, tehát magyarul is akadhat olyan nyolcezer, szóval — még ha ilyen passzív módon — de „senkit sem hagynak az út mellett". Mégsem gondolnám ezt a legideálisabb megoldásnak, és tizenhét év alatt azért egy-két dolgot újra lehetett volna gondolni a zökkenőmentesebb befogadói élmény kedvéért.

Milyen seggfájdalom!

A külcsínre áttérve, és a PS4 változatról beszélve elmondható, hogy ilyen lehet a kisnyugdíjas szex. Tudniillik, hogy egyik póz sem jó, mert vagy a csípő fáj, vagy a térd sajog, vagy a vádli görcsöl. Ennek megfelelően modern, HD felbontást produkáló képmegjelenítő-eszközünk tökéletesen alkalmatlannak bizonyul arra, hogy segítségével az immár Double Fine által piacra dobott produktumot esztétikai szempontból maradéktalanul élvezhessük. Ugyanis vagy játszunk az eredeti képaránnyal, ami azt jelenti, hogy oldalt két büdösranda fekete csík látható (megzenésíthetetlenül zavaró), vagy igény szerint azték domborművekkel tölthetjük ki a fekete csíkokat, amelyek a játék végéig ott éktelenkednek majd. Utóbbi lehetőségnek a plazma tulajdonosok nyilván nagyon fognak örülni. Esetleg át is válthatunk 16:9-re, csak ekkor a kedves szereplők olyan térfogat-növekedésen mennek keresztül, mint én az esküvőm óta eltelt közel tíz év alatt. Ráadásul az anyag tévén nézve úgy általában is tiszteletteljes távolságot tart a széptől. Ezt a problémát pedig a készítői kommentárok, mint plusz elem sem tudja feledtetni.
PS Vitán a fentiekhez hasonló esztétikai tömegszerencsétlenséggel nem fogunk találkozni. Egy-két helyszín zavaró ugyan, például a Rubacava felé vezető út felülnézetes részében főhősünk kibogarászása garantált dioptriaszám növekedéssel jár, de az általános összhatás pöpec. A film noir, az art déco és a mexikói hiedelemvilágban továbbélő azték halálkultusz nem csak a történet szintjén, de a vizualitásban is megtörténő bizarr édeshármasa eredményezi a Grim Fandango páratlan világát. Ezen a platformon igazi klasszikust üdvözölhetünk, a legméltóbb módon felújítva. A készítői kommentár itt is elérhető, viszont a játék irányítható kizárólag az érintőképernyőn keresztül is, ami határozottan jobban áll neki.

> **„Esetleg át is válthatunk 16:9-re, csak ekkor a kedves szereplők olyan térfogat-növekedésen mennek keresztül, mint én az esküvőm óta eltelt közel tíz év alatt..."**

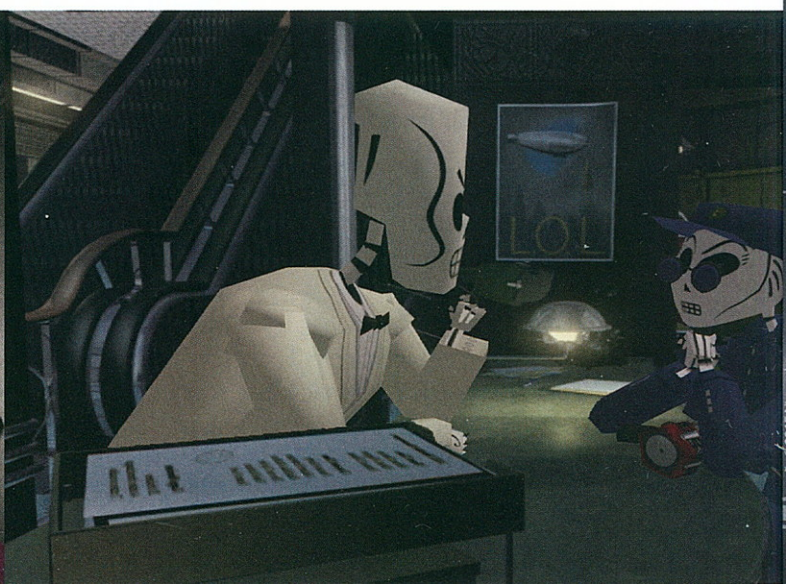
Ezt a metódust használva legfeljebb a párbeszédeknél, a mondatok kiválasztásánál akadhat problémánk, ekkor talán érdemes átváltani az analóg stick-re.

Vásárláskor szerencsére nem kell választanunk, hiszen a nagyon kellemes cross-buy lehetőségnek köszönhetően az alapárért (kábé 4500 forint jelenleg) mindkét változatot megkapjuk. Ha teljes pompájában szeretnénk a játékot élvezni, és rendelkezünk Vitával, akkor mindenképpen ezt a verziót ajánlom a végigjátszáshoz. PS4-en is van annyira jó maga az alapanyag, hogy távol áll a ráfordított összeg a pénzkidobástól, de ezen a platformon sokkal több kompromisszumot kell meghoznunk.

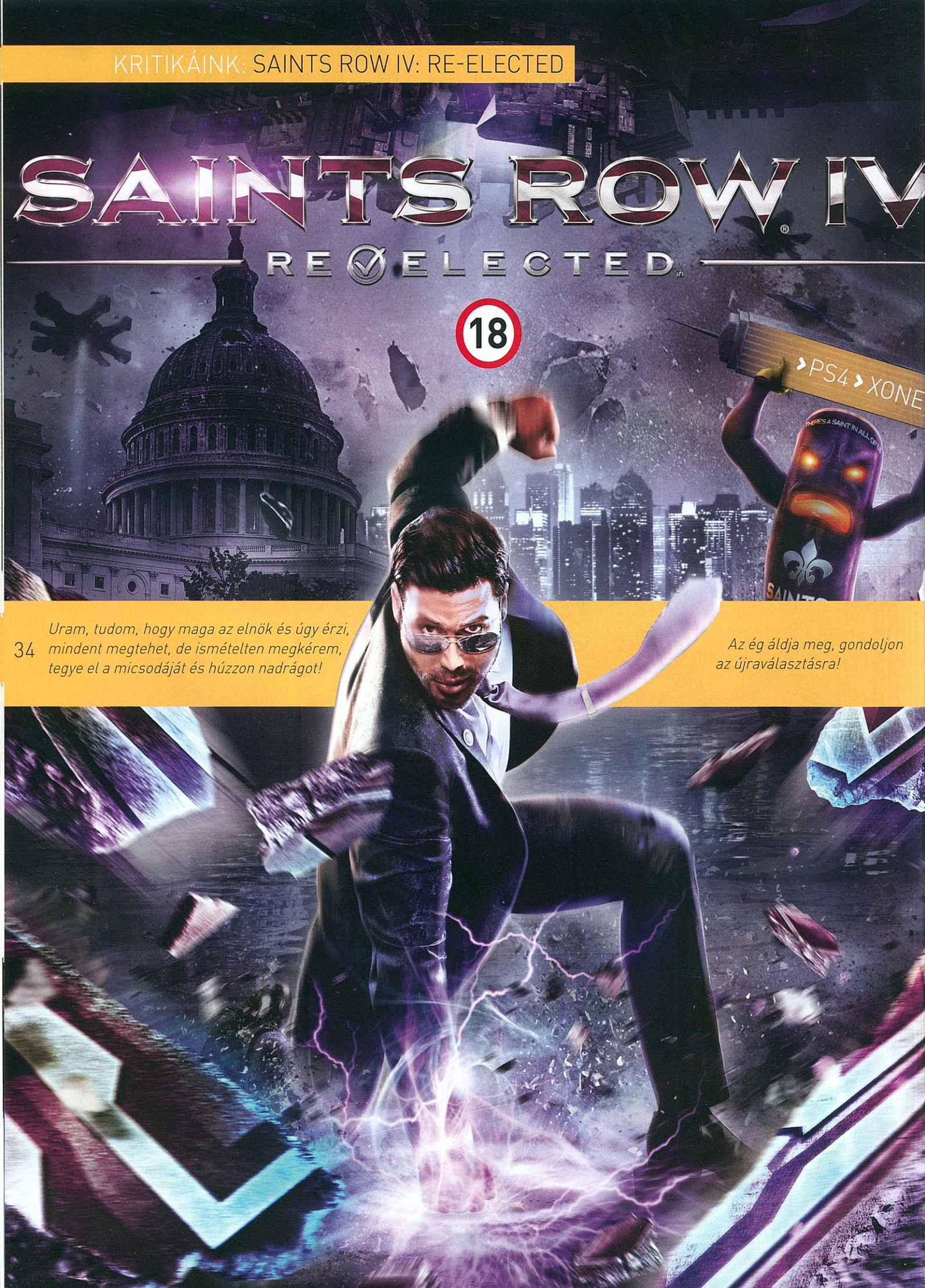
› irta Komédiás

› Kiadó: Double Fine Productions
› Fejlesztő: Double Fine Productions

PS4 75 Vita 90 %



new
Precízebb irányítás
Kényelmesebb 3D nézet
Megnövelt teljesítmény
amiibo támogatás
Játssz nagyban!
Játssz a saját stílusod szerint!
new NINTENDO 3DS
new NINTENDO 3DS XL
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
KOMPATIBILIS A NINTENDO 3DS NINTENDO DS JÁTÉKOKKAL
Nintendo
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
©2015 Nintendo



34

Uram, tudom, hogy maga az elnök és úgy érzi, mindent megtehet, de ismételten megkérem, tegye el a micsodáját és húzzon nadrágot!

Az ég áldja meg, gondoljon az újraválasztásra!

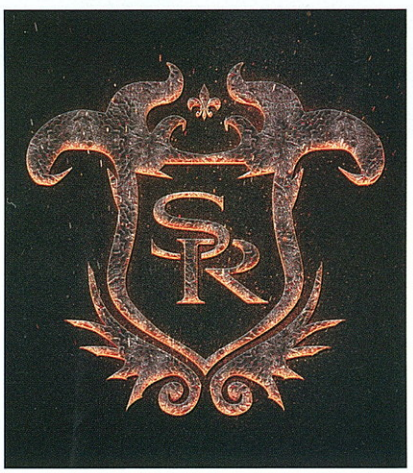
ŐRÜLET

A Saints Row IV: Re-Elected (és előzményei) nálam abba a „mindig is a szemem előtt volt, de egy fikarcnyit sem kívántam meg" kategóriába esnek. Pedig a nyitott világú játékok nagyon közel állnak a szívemhez, meg azért gyűjtögetni is szeretek.

Arra a kérdésre talán csak Fanni tudná megadni a választ, hogy hirtelen milyen inger vagy tudatalatti ösztönzés vitt rá egy évek óta létező sorozat negyedik részének újgenerációs, bővített kiadásának tesztelésére – mert a kritika megírásának lehetőségét jómagam kértem, amit mint láthatjátok, jó főszerkesztőm maradéktalanul teljesített. A következőkben behatóbban megvizsgálom, hogy mit tartogat a game az új és régi belépőknek. Essünk is neki izibe'!

Jól van az úgy, tessék csak hagyni a pics#*@...

...gondolta egy fejes, így a korongra csupán az alapjáték HD verzióját pakolták a korábban kiadott két sztoribővítménnyel karöltve. A zsír új különálló poklos DLC kampány pedig egy csúnya letöltő kód gyanánt érhető tetten. Na de most elsőként foglalkozzunk a negyedik rész mezítlábas változatával: az első fél óra maradandó emlékeket hagyott bennem (ez a cucc eszméletlen beteg, talán túlontúl is). Egy színpadias nyitány után hősünk az ovális irodában landol, ahol rögtön testre is szabhatjuk. Több karaktermodell áll rendelkezésre, fiúk-lányok vegyesen. Bármilyen nemet pécézünk ki, választható szinkronként ott lesz a bámulatos Nolan North. Irodánkból kilépve egy sor indokolatlan és meglepő döntés elé kényszerülünk (a röhögőgörcs garantált).



Rövid elnökségünknek egy idegen invázió vet véget, majd bekerülünk egy szimulációba. Eközben elpusztul a Föld bolygó, és testünkön mindenféle anális vizsgálatokat végeznek a hódítók. Szerencsére a csapat esze és az alelnök egy űrhajóról asszisztál, így csakhamar összegyűjthetjük a rémálmokban rekedt Saints-es figurákat, valamint saját testünket is megmenthetjük (konkrétan pucéran kommandózunk). A látványvilág elég közepes: az éleket elsimították ugyan, de ez a cucc PS3-on sem volt egy GTA – viszont van V-Sync, amit nagyon szeretünk.

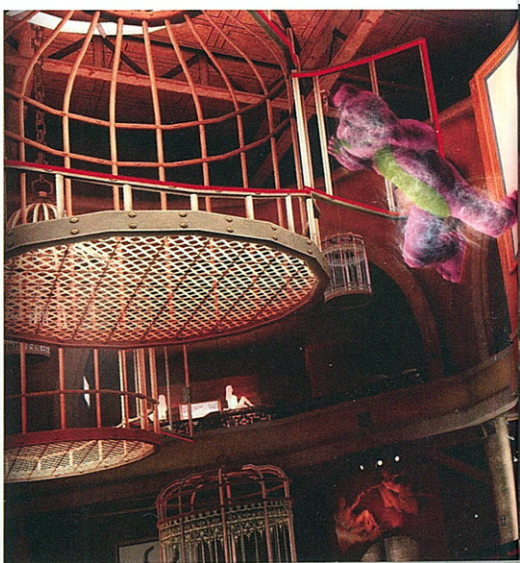
A szimulált városkában különféle szupererőkre tehetünk szert. Ilyen a villámgyors futás és a magasra ugrás, a telekinézis, a fagyasztás stb. Bár járművek szép számmal közlekednek, a futás sokszorta gyorsabb bármelyiknél, így maximum a mellékküldetések alkalmával leszünk rájuk kényszerülve. Csupán öt rádióadó szól, amelyek közül a jamaicait és a classic-ot hallgattam (kis érdekesség, hogy a zenék tovább szólnak a kocsik elhagyása után is). A muzsikák választéka számomra bőven elég volt, néhány küldetésnél pedig igazi unikumok szólaltak meg. Említettem Nolan-t, viszont a Dying Light cikkemből kifelejtettem a főszereplőnek hangját kölcsönző Roger Craig Smith-t, aki itt is helytáll. Három tucat fő misszió alkotja a

program gerincét, ami erőltetett tempóban gyorsan kivégezhető – viszont rengeteg egyéb tevékenység színesíti a játékmenetet. Ezekből több mint 100 található meg, és ennél is több gyűjthető bigyót helyeztek el a három részre osztott cityben (a tápoló gömbökből 1200-nál is több van!)

Mikulások, raptorok és dildók

Említettem még két kiegészítőt, név szerint: az Enter the Dominatrix és a How Saints Save Christmas: az előbbi egy aberrált szado-mazo történet mindenféle méretű dildóval és szexrabszolgákkal. Nem túlzok, ez tényleg már a ló túlsó oldala! Gondolok itt a péniszekből kirakott Vastrónra (a Trónok Harcából), vagy a másfél méteres elasztikus műbránerre, mint küzdőszerszámra (amihez csini slave kosztüm is jár, igazi mellbimbó csiptetőkkel). Történetünk végén összebarátkozunk a raptorokkal, majd egy Csillagok Háborúja díjkiosztó végeztével bele raptorogolunk a naplementébe. A másik esemény egy karácsonyi mese, de nem részletezném, mert a hívők kitérnének a hitükből. Azt azért elmondom, hogy az alap játékban és a DLC tartalmakban is rengeteg utalás és Easter Egg kapott helyet, más művek előtt tisztelegve vagy csúfolva őket (filmekre és játékokra tessék gondolni). Az egyik kedvencem a hóemberekkel rekonstruált „Emberi százlábú" volt.

Fegyverek terén egész bőkezű a game: a dubstep-es táncoltató kütyütől kezdve a békákat lövő gránátvetőig minden szir-szar megtalálható benne, köztük egy több ágú análintrúder is, amire nemes egyszerűséggel hősünk ráülteti az egyik földönkívülit, majd kilövi



az égbe. A poénok is az említett színvonalat ütik – akik vevők az effajta morbid dolgokra, azok tuti élvezni fogják. A bázisunkon ki lehet kezdeni szinte az összes társunkkal, aminek instant közösülés lesz a vége (a robotgömb például lepippant). A fejlesztők mentségére szóljon, hogy a kamerát elkapják a konkrét dolgok megkezdése előtt. A felsoroltakat olyan 25-30 óra között végeztem ki és ebbe benne volt az összes felszedhető tárgy is

„Történetünk végén összebarátkozunk a raptorokkal, majd egy Csillagok Háborúja díjkiosztó végeztével bele raptorogolunk a naplementébe...”

(maradt még Gold Challenge és több fegyverhez vagy szupererőhöz kötött kihívás).
A Re-Elected és kiegészítői betegesen szórakoztatóak, szinte egy egész hétvégét velük töltöttem.
A tűréshatárom elég magas, a sandbox pedig az egyik kedvenc műfajom, így hamar egymásra találtunk.

Menj a Pokolba!

Vagyis inkább szabadulni kéne onnan, ahogy azt a vadonatúj tartalom is sugallja – konkrétan a Saints Row: Gat Out of Hell-ről beszélek (szójáték a széria egyik főszereplőjének a nevével). Egyenes folytatást kapunk, ami mint említettem, egy stand-alone DLC, tehát nem szükséges hozzá az alap program. Az elnökünket elragadja a Sátán, hogy kedves lányához adja (az mellékes, hogy a hölgy erről másképpen vélekedik). Johnny és a komputerzseni hölgy leereszkedik utána, majd egy 3-4 órás kampányban próbálják kiszabadítani a főnöküket. A segítségükre lesz többek közt egy pénzéhes ügyvéd, továbbá William Shakespeare, a Fekete Szakáll, egy uralkodó és egy csinos ikerpár. Teljesen más környezetben és új képességekkel kell helytállnunk az új játszóterünkön: Lucifer törött glóriájának megkaparintása után szárnyunk nő, amivel gizdán repkedhetünk a szakadékokkal megspékelt pokolban. Repülni könnyű és élvezetes is, gyorsan lehet vele haladni és szedegetni az újabb 1000+ finomságot. A negyedik résztől eltérő feladatok és mellékszereplők teszik élvezetessé a lényegében hasonló játékmenetet. A poénok itt már jobban ülnek, például egy öt percen átívelő Disney paródia, ami eszméletlen jó (a QR kódot igénybe véve lessétek meg mindenképp)! Tartalomügyileg bő 20 órát kapunk, ha mindent teljesíteni szándékozunk. Összességében így már nagyon is a pénzénél van, aki egy könnyedebb, beteges sandboxra vágyik – ráadásul a teljes kampány és a további tartalmak online társsal karöltve is játszhatóak. Ezek után nagyon fogok figyelni egy esetleges ötödik részre, mert hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem fogott meg a show.

› írta: Onimushaman

› Kiadó: Deep Silver
› Fejlesztő: Volition Inc.

› 75%

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

SAINTS ROW IV

RE-ELECTED

Az előző generáció végének egyik kellemes meglepetése volt ez a játék, aminek sokan elnéztük, hogy már igencsak köhögött a meglehetősen koros gépezeteken. Közepesen combos PC-n már szebben domborított a Saints Row, és az új generációs gépek eljövetelével itt az ideje, hogy a konzolosok is megtapasztalhassák, mire is képes a Volition üdvöskéje.

Grafikai tuningot nem sokat kapott a játék, magasabb felbontás, jobb képfrissítés, kicsit jobb textúraszűrés, de körülbelül ennyi. Hopp, mégsem - a PS4 verzióban megjelent néhány új részecskeeffektus, érdekes módon az ONE változatban ezeknek se híre, se hamva. Élsimítás nincs, ezt sajnos az előző verziókhoz képest akár visszalépésnek is tekinthetjük, bár a magasabb felbontás azért kárpótol valamennyire.

És mi is a magasabb felbontás? Mindkét platformon 1920x1080, a képfrissítés pedig igyekszik 60fps lenni, bár többnyire inkább 30-40 körül mozog, PS4-en valamivel magasabb átlaggal, mint ONE-on. Ebből kiderül, hogy a játék nincs 30fps-re korlátozva, ami sajnos ebben az esetben inkább hátrány, mint előny - az ugráló képfrissítés néha kifejezetten idegesítő, és az irányítást sem épp könnyíti meg.

Gondolhattak erre a fejlesztők is, hiszen a valósidejű átvezetők 30fps-re vannak korlátozva, illetve a menüben találhatunk egy "vsync in game" opciót is, ami a cikk írásának pillanatában konkrétan semmit sem csinál. Reméljük, egy patch formájában előbb-utóbb orvosolják ezt is.

Jelen állapotában a Saints Row IV mindenképp jobb, mint az előző generációs verziók, de aki már játszott azokkal, annak nem lesz akkora a minőségi ugrás, hogy megérjen egy esetleges újrajátszást.

› irta Reptile

Pénz, hatalom és tisztelet

YAKUZA 4™

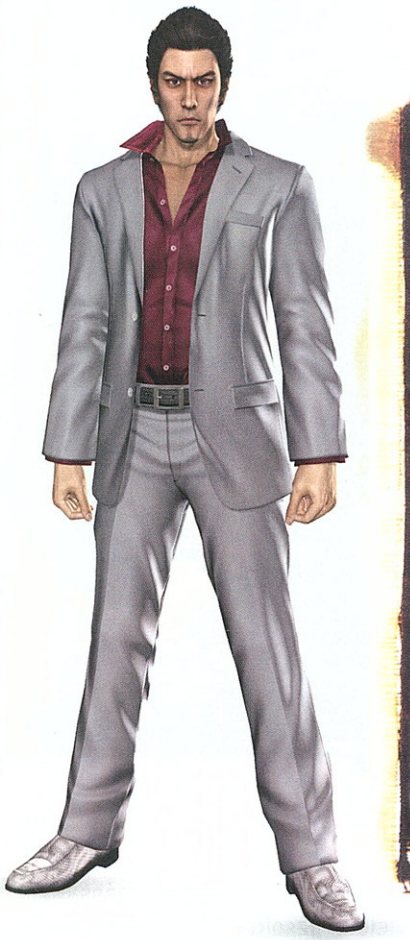
Rengetegen jeleztétek, hogy szívesen olvasnátok régebbi játékokról is a Controller magazin hasábjain. Az igényeket kiszolgálva támadt az ötletünk, hogy összekötjük a kellemeset a hasznossal, és régebbi címek gyanánt olyan teszteket írunk, amelyek aktuálisak a PS Store kínálatában. Ezúttal a PS3-ra megjelent Yakuza 4-re esett a választásunk, amely PS Plus tagoknak ingyenesen letölthető.

A fiatal és rendkívül ambiciózus Kazuma Kiryu áhítattal figyelte, amint a vele szemben álló férfi az asztalra helyez két apró poharat. Előkerült egy porcelánból készült, míves kancsó is, és a bele töltött nihonshu alkoholos illata pillanatok alatt betöltötte a helyiséget. - Elképesztő, hogy az európaiak nem képesek megjegyezni e kitűnő ital nevét - futott át Kazuma agyán. Helyette csak szakét emlegetnek, ami gyakorlatilag a szeszes italok összefoglaló neve. Mindez azonban csak egy pillanatra kötötte le figyelmét, majd gondolati visszatértek az ünnepélyes pillanathoz. Az idősebb férfi közben magabiztos kézzel italt töltött a poharakba. Sajátját színültig öntötte, míg Kazuma poharába csupán egy csepp került. És ez így volt rendjén, hiszen a beavatási szertartásnak évszázadokra visszanyúló hagyománya volt.

A két férfi megragadta a poharat és jelentőségteljes pillantást váltott. Most már egy Oyabun és egy Kobun nézett egymásra: egy apa és egy gyermek. Egy főnök és egy beosztott. Egy mester és egy tanítvány. Kazuma tekintete tiszteletről és határtalan lelkesedésről árulkodott. Elszántan készült új életére és biztos volt benne, hogy a rangot és hírnevet jelképező ital mennyisége idővel egyre több és több lesz poharában. Egyenesen az idősebb férfi szemébe nézett, aki egyszerre mutatott szigort, bölcsességet és atyai gondoskodást. Egy pillanattal később felhajtották az italt, majd kicserélték egymással a szakés poharakat. A szertartás véget ért és Kazuma Kiryu teljes jogú tagjává vált a szervezetnek, amit a világon mindenhol úgy ismernek: Yakuza.

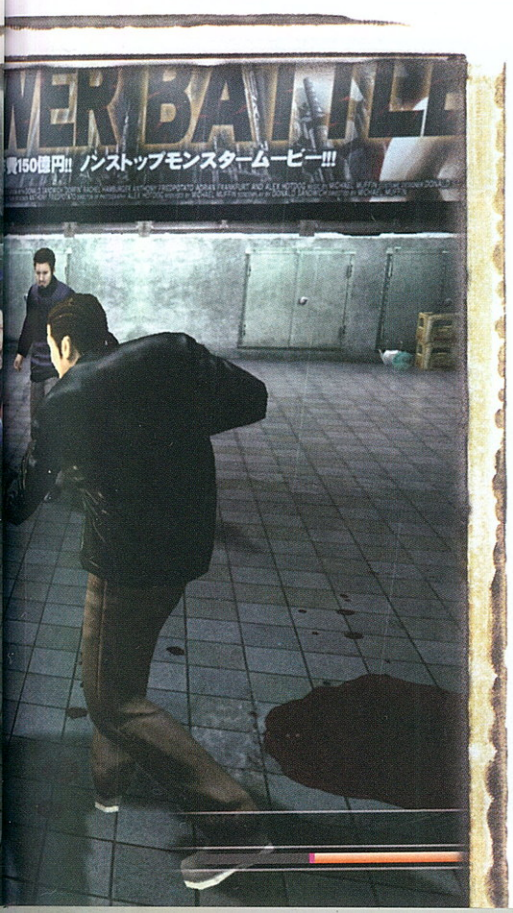
Főhősünk nem vallott szégyent. Karrierjét ugyan nem a szeretetszolgálatokra jellemző karitatív tevékenységek jellemezték és non-profit szervezetek életmódprogramjában sem vett részt soha. Ezekre nem is volt szüksége, hiszen nem vágyott a Nobel békedíjra. A tisztelet és az elismerés volt inkább fontos számára, amelyek eléréséhez mindent elkövetett. Életútját mindazok figyelemmel kísérhették, akik szorgalmasan végigjátszották a Yakuza sorozat eddig megjelent részeit.
A játékos társadalom 2006-ban ismerkedhetett meg vele, hogy aztán további két folytatáson keresztül simára egyengesse életútját és rosszakarói arcfelépítését. Kazumával természetesen a negyedik epizódban is találkozhatunk, ám a fejlesztők megleptek minket új karakterekkel is. Talán arra gondoltak, hogy minden eddig megjelent rész tiszteletére kapunk egy-egy szereplőt, mert a 4. számú folytatásban négy hős bőrébe bújhatunk. Még szerencse, hogy a játék nem egy latin-amerikai szappanoperát dolgoz fel, mert akkor egy hasonló meglepetéshez várnunk kellett volna a 143. részig, ráadásul valaki tuti gyermeket várna.

„Amennyiben elfogadjuk, hogy a cselekmény nagyon lassan indul be és keresztülrágjuk magunkat a rendkívül hosszú dialógusokon, végül elnyerjük jutalmunkat és remek kis szórakozás vár ránk...”



A Yakuza sok párhuzamot mutat az úgynevezett sandbox játékokkal, azaz egy viszonylag nyitott városban kell kisebb-nagyobb feladatokat végrehajtanunk. Ahogy azt már megszokhattuk, vannak vezérmissziók, amelyek a cselekményt viszik előre, de számos mellékküldetést is végrehajthatunk a saját szórakozásunkra. Nyilván most sokan azt gondolják, hogy akkor ez nagyvonalakban olyan, mint a GTA, csak japán. Nekik elárulom, hogy a játék nagyvonalakban olyan, mint a GTA, csak japán. Na jó, azért persze vannak különbségek.

Amennyiben egyetlen mondatban kellene összefoglalnom a játékot, így jellemezném: egy szabadon bejárható városban rosszalkodhatunk, amelyben autólopás helyett inkább verekedni és harcolni kell. Szerencsére egyetlen mondatnál sokkal több áll a rendelkezésemre, és a dicsérő szavakra a játék hosszát nézve szükség is van. Elképesztően sok feladat és rengeteg minijáték vár ránk, amelyek alapján bátran használhatom a jelzőt: tartalmas!



A helyszín ezúttal is Kamurocho. Ebben a városban kell a szövevényes kapcsolatok, árulások és fondorlatos cselszövések útvesztőjében eligazodnunk. Kazuma Kiryu tehát nem az egyetlen szereplőnk, sőt vele csak a végkifejlet során találkozunk. Előtte azonban vár ránk három másik fejezet, amelyek mindegyikében más hőssel tevékenykedünk. Ezek a történetek látszólag teljesen függetlenek egymástól, ám végül természetesen összeáll a teljes kép. A játék végét azonban csak azok ismerhetik meg, akik felkészültek egy kissé vontatott, lassan kibontakozó cselekményre. A Yakuza 4 ugyanis elképesztő mennyiségű átvezető mozival kedveskedik, de sajnos ez a játékélmény rovására megy. Természetesen szeretem én is a remek sztorikat, ám itt megfordul a helyzet. Nem átvezető videókat látunk egy játékban, hanem inkább néha játszhatunk egy filmmel. Ráadásul nincs angol szinkron, hanem minden japánul megy, felirattal. Sokan ezt biztosan kedvelik, mondván így igazán eredeti a hangulat, én személy szerint fárasztónak és idegesítőnek találtam. Kicsit úgy éreztem magam, mint amikor odavoltam egy művészfilmekért rajongó lányért, és képes voltam beülni vele egy háromórás fekete-fehér ukrán mozira. Összejöttünk, de nem biztos, hogy megérte...

Amennyiben elfogadjuk, hogy a cselekmény nagyon lassan indul

be és keresztülrágjuk magunkat a rendkívül hosszú dialógusokon, végül elnyerjük jutalmunkat és remek kis szórakozás vár ránk. A játékba Shun Akiyama vezet be minket. Foglalkozására nézve milliomos és uzsorás. E kombináció mögött ritkán sejtünk tisztességes mintapolgárt. Shun sem egy szent ember, de nem is egy elvetemült bűnöző. Pénzét nem csupán saját vagyona gyarapítására használja, hanem valóban segíteni kíván a bajba jutott embereken. Különös filozófiája egyszerű elv alapján működik: annak ad kölcsön, akiben látja a tenni akarást és az elszántságot. Így adósai általában nem süllyednek mélyebbre, hanem rendszerint kikerülnek a gödörből.

A következő felvonásban egy börtönben élő ember hétköznapjaiba csöppenünk. Taiga Saejimát irányítva az ilyen helyzetben megszokott apóságok várnak. A szeretett fegyintézet idő előtti elhagyása, veszett menekülés a ránk vadászó riválisok és rendőrök elől, kisebb nézeteltérések, nagyobb pofonok és óriási problémák. Szinte hihetetlen, hogy emberünknek mindezek mellett még marad ideje egy harcművészeti iskola terelgetéséhez is. Érdekes módon a fegyencet éppen egy rendőr követi a játékban. Masayoshi Tanimura egy közhelyes rendőrhöz méltóan nyomozgat, zsarolgat, megfigyelget és néha verekedik is. Igazolványa révén olyan helyekre is eljuthatunk vele, ahova a többi szereplővel nem volt esélyünk. Végül feltűnik Kazuma is, hogy egy meglepő és fordulatos végkifejlet során minden a helyére kerüljön.

Szereplőinknek természetesen eltérő harci stílusuk van. Mindegyikük másban erős, és tudásukat, mozdulataikat a játék során egyre magasabb szintre fejleszthetjük. A játék akciórészének sava-borsát adó utcai bunyók szerencsére sokat fejlődtek az előző részekhez képest. Javult a kezelhetőség, jobban uralhatjuk karakterünket. Lehetőségünk van Heat támadásokra is, amelyek a megfelelő mutató feltöltése után egyetlen gombnyomással elővarázsolhatók. Használhatunk fegyvereket is. A különféle harci eszközök az utcán található alkatrészekből rakhatók össze, vagy fejleszthetők, de szert tehetünk rájuk a játékban fellelhető boltokban is.

Hőseink különböző személyisége az életmódjukat is meghatározza.

Minden főszereplő másképp próbál boldogulni, nekünk csak fel kell ismerni a lehetőségeket. Amennyiben valóban elmerülünk a játékban, felfedezhetjük annak elképesztő mélységét. Akiyamával például odaadó konzumlányokat faraghatunk az arra érdemes hölgyekből, amely jövedelmező befektetésnek bizonyul, amióta világ a világ. Felkereshetünk játéktermeket is, hogy próbára tegyük szerencsénket, vagy pingpongozhatunk, sőt, még a SEGA korai videojátékaival is agyonüthetjük az időt. Taiga Saejima harcművészeti iskolája is hasznosnak bizonyulhat, hiszen az ott képzett harcosokat benevezhetjük különböző viadalokra. A különböző értékmegőrzők kulcsainak megszerzésétől kezdve, kameránkkal felvett jelenetekből megtanulható kombókon át egészen a horgászásig elképesztő a lehetőségek száma. Lehetetlen mindent felsorolni. Nem véletlen, hogy a Yakuza 4 minimum 30 órás játékidőt ígér.

A játékot nem feltétlenül a grafikája miatt fogjuk szeretni. A fejlesztőknek persze nincs miért szégyenkeznie, hiszen egy nagy területtel rendelkező, nyitott várost prezentálnak részünkre, meglehetős változatossággal. Egyszerűen csak arról van szó, hogy az adott kategóriában láthattunk már ennél sokkal szebbet is. Arra mindenképpen alkalmas a vizuális megvalósítás, hogy hangulatos hátteret teremtsen Kamurocho alvilágához. Kissé lassú tempója és a Révai Nagy Lexikont megszégyenítő tartalma, valamint a japán szinkron miatt nem ajánlom a játékot a pörgős, egyszerűen követhető és könnyen emészthető címek rajongóinak. Amennyiben azonban még annál is jobban szeretnéd megismerni a Yakuzák életét, mint amennyit a játék adhat, akkor egy elszánt családtaghoz méltón ideje tetováltatni a felsőtestedet. De szigorúan a hagyományoknak megfelelő, élesített bambusszal és tűvel felvitt kézi tetoválást válaszd, amely komoly türelmet és hosszú időt kíván. Épp úgy, mint a Yakuza 4.

(A tesztet évekkel ezelőtt írtam a GameChannel online magazinnak, és most a PS Store kínálatában ismét aktualitást nyert. Köszönjük a GameChannelnek, hogy a tesztet rendelkezésünkre bocsájtotta.)

› irta: **Szasa**

› Kiadó: **Sega**
› Fejlesztő: **Amusement Vision**

75%

MÁR A ZOMBIK SEM JÖNNEK INGYEN

›PS3›PS4›X360›XONE›PC

Minden áldott évben kijön egy Call of Duty epizód. Ami még ennél is érdekesebb, hogy minden áldott évben játszunk is vele: annak idején a 2. rész multijának toujane-i pályáján két headshot között azt gondoltam, hogy ennél nincs jobb, ez már nem tud hova fejlődni, és nekem soha kell más a témában. Aztán a játék természetesen fejlődött, és bármennyire is ellenálltam kezdetben, érdekelni kezdtek az újabb részek. Majdnem minden CoD-ot kipróbáltam, és először a multi, majd később az egyjátékos mód olyannyira beszippantott, hogy magamat is megleptem a játékba ölt óráim számával. Persze csalódások is értek bőven, hiszen a franchise nem minden része sikerült jól. Sőt, talán több a fekete bárány, mint az értékes epizód, de az utóbbi években ha mással nem is, a Black Ops zombi módjával kiválóan elvoltam. Aztán tavaly novemberben lejött a futószalagról a Call of Duty: Advanced Warfare mindenféle „fancy" exo-felszereléssel, csodálatos Kevin Spacey-vel és büszkén mutogatható, Magyarországon gyártott videókkal... de zombik nélkül.

Az új rész sikerrel küszöbölte ki azokat az „elengedhetetlen" hibákat, amikbe a CoD: Ghosts beleesett az új konzolok debütálásakor. Már nem érződnek az esetlen, bátortalan lépések az ismeretlen talajon, hiszen az elmúlt hónapokban a fejlesztők és a játékosok is megszokták az Xbox One és a Playstation 4 rendszerét. Nekem éppen az Advanced Warfare volt az első játék, amit teljes egészében Xbox One-on játszottam, és azt kell mondjam, hogy a Sledgehammer Games kiváló munkát végzett a franchise továbbfejlesztésében/újjáélesztésében. Az Exo-Suit felvételével nyert „emberfeletti" technológia kellemes újdonságot hozott a csatákba, de mint mindennek, ennek is van egy kifutási ideje, ami az Activision szerint éppen most érkezett el. Kevesebb mint négy hónapot kellett várni az első nagyobb letölthető tartalom érkezésére: a Havoc négy pályát és egy különleges kooperációs módot kínál a változatosságra éhes játékosoknak.

Egy izgalmas előzetessel izgatták rá a népet az új kiegészítőre: a zombik elől menekülünk, akik már nem csupán lassú, egydimenziós agyevők, hanem erős, hatalmasat ugró szuperkatonák, akiket sokkal nehezebb kicselezni vagy megölni, mint eddig bármikor. Már a trailernél tátva maradt a szám, aztán amikor előhúzták a kalapból az egyik kedvenc színészem, John Malkovich nevét, akkor megvettek kilóra. Végre újra zombi mód. „Motoros zombik". Malkovich. Ezazzz!
Az előzetes a Havoc DLC Exo-Zombies módját spoilerezgette. A zombis téma ezúttal az alapjáték Exo-Survival módjának kiköpött mása, csak katonák helyett élőhalott(katonákat) kell soroznunk. Végre értelmes történetet is kapunk, mely összeköti a kampányt és a kiegészítőt: az Atlas Corporation DNS-biofegyver-kísérlete balul sült el, és rajtunk kívül mindenki zombivá változott. Egyre erősebb és gyorsabb zombihullámokat kell átvészelnünk, miközben a korábbi részekben megszokott módon fegyvereket és töltényeket kell szereznünk, lőnünk, menekülnünk és együttműködnünk a túlélés érdekében. Szinte „pucéran", egy egyszerű pisztollyal és 500 kredittel indulunk, és fel kell küzdenünk magunkat a pálya azon részéig, ahol már az Exo-Suit is a rendelkezésünkre áll, amivel sokkal hatékonyabban tudunk navigálni a hordák között. Igen ám, de a pályán nem csak mi fejlődünk: már három kör után találkozunk zombikutyákkal, aztán sorra érkeznek a „motoros zombik" is, akik elől már nem akkora móka és kacagás elfutni. És hogy mi az a motoros zombi? Annak idején egy fórumon bekommentelt egy srác valamilyen élőhalottas hírhez, mely szerint autót és motort vezetni tudó zombikat terveznek egy filmbe. A srác szerint ilyen zombik nem léteznek, mert, mint mindenki tudja, ezek a lények lomhák, buták és impulzívak, így egyszerűen nincs ilyen. Nos, az Activision és én is egyetértünk abban, hogy mivel a zombi javarészt kitalált teremtmény, így azt képzelünk hozzá és róla, amit csak akarunk - így tett

„Már a trailernél tátva maradt a szám, aztán amikor előhúzták a kalapból az egyik kedvenc színészem, John Malkovich nevét, akkor megvettek kilóra..."

az Exo-Zombies mód is, és eképpen lettek a játék élőhalottai Exo-Suitot viselő durva fenyegetések. Ahogyan kinyitogatjuk az egyébként nem olyan hatalmas pálya újabb és újabb részeit, és elérjük a fejlesztéseket, a zombik is velünk együtt fejlődnek, így elég hamar elfelejthetjük a taktika nélküli szaladgálást a térképen. Mint minden kooperatív játékot és pályát, ezt is sokkal jobb másokkal együtt játszani, és négyen ámulni az új zombifajok fürgeségén, egymás headsetjébe sikongatni, valamint a karakterek kiváló beszólogatásait hallgatni. Az Exo-Zombies talán legjobb eleme, hogy négy ismert színész bőrébe bújhatunk bele: John Malkovich, az „Alienes" Bill Paxton, Rose McGowan, valamint a „Walking Deades" Jon Bernthal adta a nevét, kinézetét és hangját a játékhoz. Sajnos karaktert nem választhatunk, így véletlenszerűen kapjuk meg az identitást, de mindegy, hogy épp kivel vagyunk, érződik, hogy a színészek nagyon élvezték a felvételeket, és őszinte odaadással mondták fel a zombiapokalipszis kötelező mondatait. Mondjuk én biztosan kiadnék egy DLC-t, amiben mind a négy karakter lehet John Malkovich-csal, egyfajta kalapemelésként a John Malkovich menet című kiváló film ikonikus jelenete előtt.

Az Advanced Warfare új kiegészítője nemcsak zombikat, hanem más utálatos lényeket is magában foglal: a négy új pálya egyikén számtalan bohóccal találkozhatunk, ami nekem, és valószínűleg sok más embernek is sokkal apokaliptikusabb és parább alapszituáció, mint az élőhalottas téma (Új DLC-ötlet: élőhalott bohócok. A bevétel 10 százalékát utaljátok a számlámra). Ezen a „Sideshow" névre keresztelt pályán cirkuszi környezetben harcolhatunk egymás ellen, a játékosoknak pedig lehetőségük nyílik bekapcsolni a karneváli fényeket és hangokat, megnehezítve ezzel pl. a hangokra és hirtelen dolgokra lövő játékosok dolgát. A terület kedvez ugyanakkor a snipereknek: a magasabb pályarészeken kiválóan be lehet campelni (bár nem szép dolog!). Akik inkább a közelharcot preferálják, az „Urban" pályát fogják választani: a futurisztikus városkában a játékosok az exo-felszerelésük képességeit tudják maximálisan kihasználni, ajtókat nyitni és zárni, ezzel formálva a játékteret. Látszik, hogy a Havoc kiegészítőben igyekeztek mindenféle játékstílust kiszolgálni, és bár kicsit mindegyik pálya „megszoksz vagy megszöksz" típusú, biztosan lesz olyan, aki már csak az egyik miatt is megveszi a DLC-t, és éjjel-nappal azzal fogja nyomni. Ha ez én lennék, akkor valószínűleg a „Drift"-re szavaznék: a síparadicsomban játszódó meccsek számos lehetőséget rejtenek magukban, de a legizgalmasabb/leglelombozóbb, hogy mindegy, hogy

épp hogyan szerepelsz a csatában, ha elkap a véletlenszerűen érkező, pusztító lavina, akkor könnyen vége lehet mindennek. Végül, de nem utolsó sorban a „Core" a kiegészítő negyedik eleme: a pályakialakításnak köszönhetően a Góbi-sivatagban játszódó meccs a snipereknek és a közelharcot kedvelőknek is jó választás lehet, ráadásul egy-egy óvatlan pillanatban még drónokat is irányíthatunk az ellenfeleinkre.

A Havoc DLC megfelelő kiegészítője az alapjátéknak, de ez főként annak köszönhető, hogy a korábbi epizódokban szereplő feature-öket kihagyták az Advanced Warfare-ből. A legtöbben a zombik miatt fogják megvenni a Havocot, és emiatt, de csak és kizárólag emiatt talán érdemes is beszerezni.
A négy új pálya aranyos, de talán csak a legelhivatottabb, unatkozó játékosoknak érik meg – a többiek nyugodtan kihagyhatják, mert kevés briliáns újdonsággal kecsegtetnek.

› írta Nancy Page

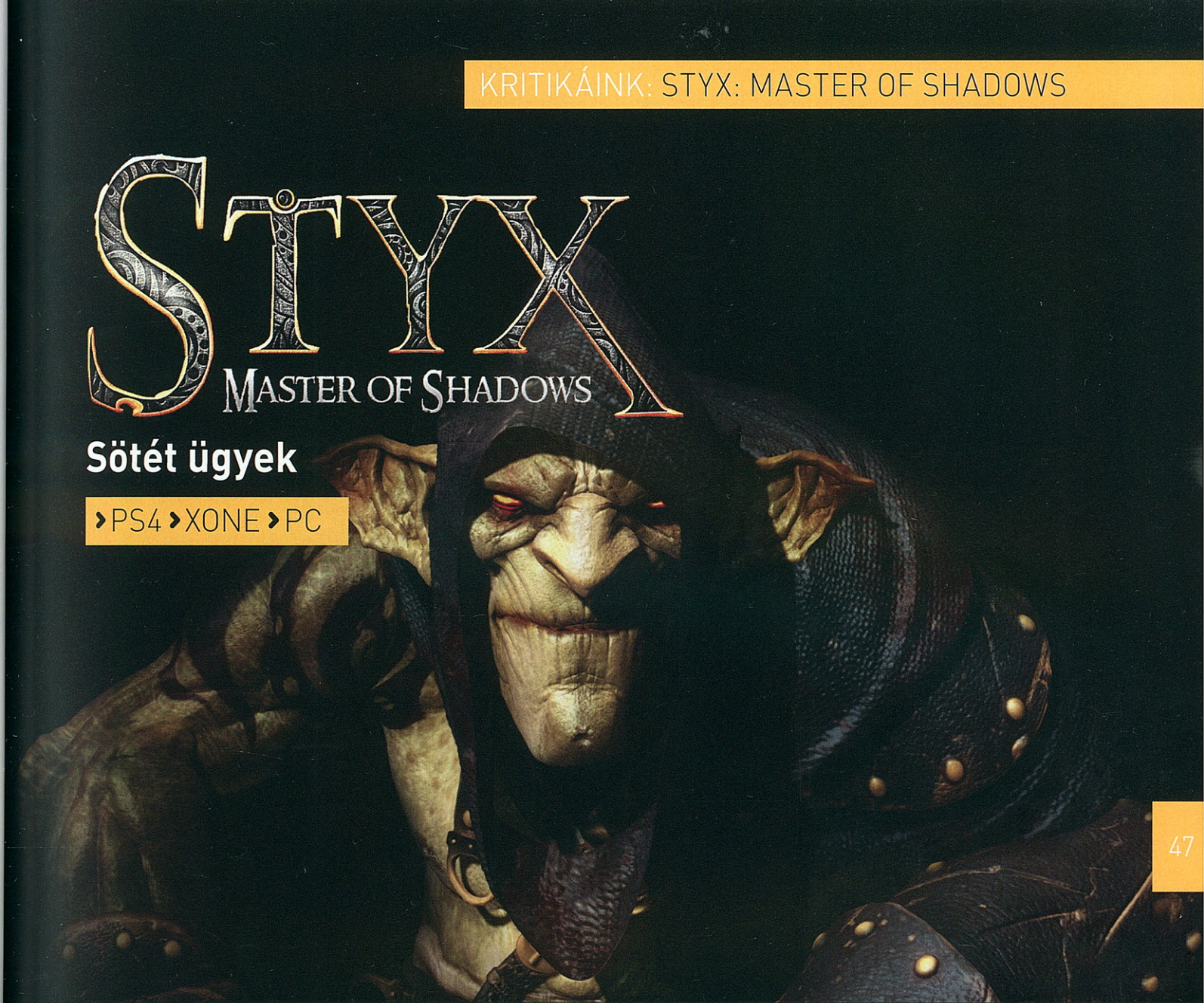
› Kiadó: Activision
› Fejlesztő: Sledgehammer Games

70%

STYX
MASTER OF SHADOWS

Sötét ügyek

›PS4 ›XONE ›PC



A legismertebb és legelismertebb lopakodós játékok főhősei, Snake vagy Sam Fisher mind szép darab, állig felfegyverzett legények. Nyugodtan választhatnának tehát valamivel nemesebb harcmodort ennél a gyorsan-hátulról-fejbe megoldásnál. Batmanről nem is szólva ugye, aki nem átallja magát Sötét Lovagnak nevezni, de — kérdem én — mi lovagias van abban, ha egy árnyas sarokból tarkón rúgjuk az arra tévedő, békés és gyanútlan gengsztert? Hozzájuk képest Styx a zsáner talán első olyan főhőse, aki a „helyén van".

Kicsi a bors, meg randa is... De simán elnyisszantja hátulról a torkod Goblin barátunk ugyanis azért folyamodik csúnya megoldásokhoz egy szép világban, mert egyszerűen nem tehet mást. Yoda mester testi adottságaival rendelkezik, viszont emellé az Erő iránti fogékonyság totális hiánya párosul. Ráadásul külső megjelenése annyira megkapó, mint egy 106 éves dédnagyinak Nyíregyházáról, aki sosem vetette meg a töményt, és ma is úgy füstöl, hogy 50 kilométeres körzetben azt hiszik, végre feltámadt a szocialista nehézipar.
A fenti adottságok mellé törvényszerűen jár egyfajta világlátás. Styx ennek megfelelően végtelenül gyakorlatias felfogású, emellett pedig nincs túl nagy véleménnyel fajunkról, a homo sapiens sapiens-ről. Egész pontosan önelégült seggfejek gyülekezetének lát minket, akik ráadásul nem csak ostobák, de kielégíthetetlen mohóságukban mindent meg akarnak maguknak szerezni.

A fentiek azt eredményezik, hogy hősünk kíméletlenül ravasz, cinikus anyaszomorító. Erre szüksége is lesz, mivel szemtől szemben esélye sincs egy felfegyverzett harcos ellen. A legnehezebb, goblin fokozaton játszva pedig már egy jómunkás-ember két-három kalapácsütése is megszervezi a találkozót a teremtőnkkel. Náluk pedig csak keményebb ellenfelekkel találkozunk a későbbi szinteken. Nemesnek legkevésbé sem nevezhető arcélünk ráadásul azt eredményezi, hogy aki csak megpillant minket, először riadót fúj, majd sikítva megpróbál agyonverni.

Trükkök százai (Illetve annyi azért nem)
A ránk leselkedő veszélyekhez képest elég szegényes fegyvertárral rendelkezünk, különösen a játék korai szakaszaiban. Két dobókés (ami biztosan betalál, nem kell

különösebben célozni sem vele), némi homok, amivel messziről tudjuk kioltani a fáklyákat, gyógyital (erre semmi szükség nehezebb fokozaton, mivel ami megsebezne, az már rögtön el is tesz láb alól), illetve a különleges képességeinket utántöltő ital. Különleges képességeink közt lapul pár nagyon hasznos trükk, de az ügyes balansznak köszönhetően még teljesen felfejlesztve sem tesz minket egyik sem legyőzhetetlenné. Éppen csak megteremtik azt az apró különbséget, ami a reménytelen helyzetet elválasztja az okos hozzáállással teljesíthetőtől.

A legegzotikusabb képességünk önmagunk leklónozása. Klónunk bejuthat olyan helyekre, ahova mi nem, elterelheti az őrök figyelmét, vagy akár a segítségével csapdába is csalhatjuk ellenfeleinket, ezeken kívül kapcsolókat tud átfordítani, magasabb szinten pedig akár passzív módon a harcokba is besegíthet. Nem csak a „varázstudásunkat" fejleszthetjük, de néhány hagyományosabb eszközre is szert tehetünk a képességpontjaink megfelelő helyekre történő csoportosításával. Növelhetjük a magunknál hordható tárgyak lehetséges számát (messze nem a végtelenségig persze), vagy az Assassin's Creed játékokban alapból jelen levő, de itt külön megnyitható gyilkolási módokat (magasból, takarásból stb.) sajátíthatunk el. Ezek mind csodálatos elmúlásokat okoznak ellenfeleinknek, nekünk pedig rendkívüli örömöt.

A torony

Styx mellett a játék másik főszereplője maga a helyszín: Akenash több mint egy kilométer magas tornya. A toronyban sötét és bűzös üzemcsarnokok, csatornák, és a felhők feletti csúszós tetők, cifra tornyocskák mind előfordulnak. Küldetéseink több helyszínt is felölelnek, és egy-egy helyszínen a főküldetés mellett mellékküldetést is teljesíthetünk, esetleg az elrejtett relikviákat próbálhatjuk néhány fejtörőn átvergődve a saját tulajdonunkba átszervezni. A relikviához vezető utak sosem egyszerűek, teljesítésük viszont, ahogy a mellékküldetéseké is, erősen javallott, hiszen dupla annyi pontot érnek, mint a véznácska jutalommal járó főmisszió. A képességeinket pedig a pontokból fejlesztjük, a több pont több képesség – összefüggés át- és belátása pedig nyilván nem igényel Stephen Hawking-i lángelmét.

Ami a leginkább kiemeli a Styx-t a nyugati lopakodós játékok közül, az a jól működő, és alaposan végiggondolt rpg összetevő, valamint a szatirikus, valahol mégis dark fantasy-s hangvétel mellett a pályafelépítés mögött húzódó filozófia. Ez ugyanis a szobákra osztott (mint a legutóbbi Thief) vagy a nagyobb, de egymástól továbbra is független terekben gondolkodó (utóbbi két Splinter Cell, Deus Ex: HR) felfogást sutba dobva egyetlen, hatalmas összefüggő helyszínt próbál egy-egy pályának megtenni. Ezt a megoldást a Ground Zeroes vitte a csúcsra, és fájdalom, de a Styx a Metal Gear-kóstoló szintjére nem jut el.
Egyrészről a pályaelemek sokszor csak látszólag függnek össze. Amit a pálya egyik végében művelünk, igen ritkán van kihatással a túlfélre. Ráadásul rengetegszer mászni kell, ami teljesen elszigeteli egymástól a zónákat. Mondhatni a dizájn megrekedt félúton a Ground Zeroes és a Deus Ex-féle megoldás közt. Előfordul (bár érezhető ezeknek a

„Ami a leginkább kiemeli a Styx-t a nyugati lopakodós játékok közül, az a jól működő, és alaposan végiggondolt rpg összetevő, valamint a szatirikus, valahol mégis dark fantasy-s hangvétel mellett a pályafelépítés mögött húzódó filozófia...”

korlátozása) a Thief-t vagy a Deus Ex:HR-t egyaránt torkon szúró megoldás, tehát titkos rejtekutak léte, amelyek segítségével masszív pályarészek kerülhetők ki. Illetve ezzel kicsit egyenértékű, hogy bár általában viszonylag sok alternatív útvonal áll a rendelkezésünkre, ám ezek közt rendszerint akad egy univerzálisan optimális. Tehát nem a képességeink vagy a harcmodorunk szerinti legjobb, hanem úgy általában a legkevesebb nyűggel járó útvonal.

Mi van a fejedben?

A mesterséges intelligencia meglepően (egy kis csapat munkájáról van szó) jól muzsikál. Goblin fokozaton az őrök meghallják, ha feldöntünk egy sámlit, és elindulnak a hangforrás irányába. Sőt ha találnak egy hullát a szobában, Styx barátunk pedig éppen egy közeli váza mélyén kusshad, akkor az őr semmi pillanat bekukkant oda, kihúzza nyeszlett testecskénket, elvágja a torkunkat, a földre dob, és még a fejünkre is rátapos, mert hát úgy igazán biztos a dolog. Sosem érezhetjük tehát magunkat biztonságban, és legnehezebb fokozaton, egy teljesen felfejlesztett Styx munkásságának is véres pont kerülhet a végére egyetlen felrúgott favödör miatt.

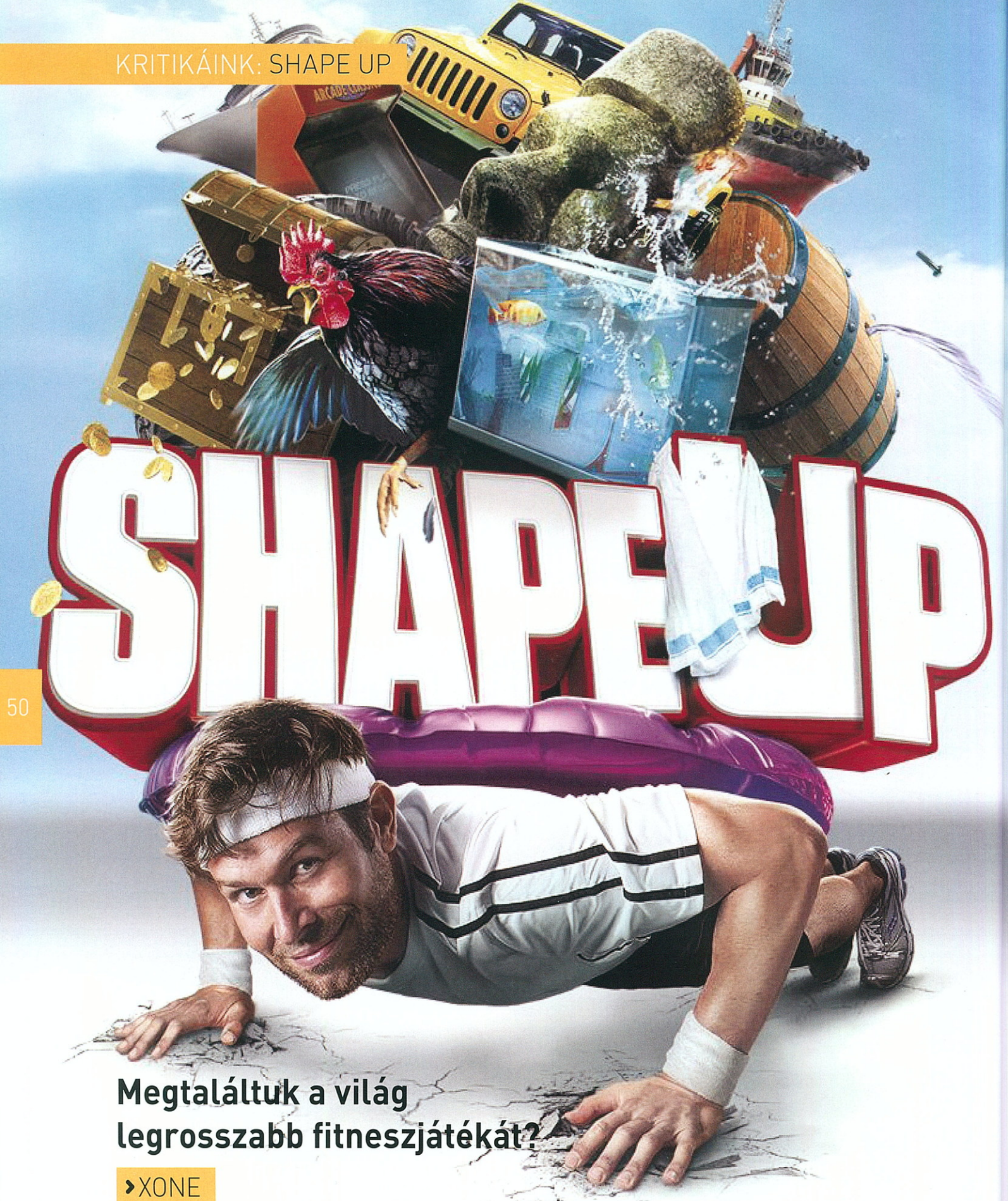
Lopakodós Dark Souls?

Nem. Bár kétségtelenül akadnak hasonlóságok a From Software kis kegyetlenjeivel. Ilyenek a zsánerben megszokotthoz képest gyenge főhős, a „realisztikusan” erős ellenfelek, illetve a tény hogy mindig a taktikai érzékünkre, kicsit az ügyességünkre, és csak harmadsorban a fejlesztéseinkre leszünk rászorulva. Viszont a mentési rendszer, tehát hogy bárhol és akárhányszor menthetünk, valamint az elhalálozások büntetlensége végső soron relatíve könnyűvé teszik a játékot még a legnehezebb szinten is. A szokatlan főhős, a ritkaságszámba menő, de nagyjából biztos kézzel végigvitt stíluskeverés (lopakodós-rpg), a szatirikus, egy felnőtteknek szóló, éjfekete humorú Shrek-et idéző körítés, a bitang hosszú játékidő és a változatos helyszínek miatt a műértőknek igazi csemege lehet. Az irányításbeli gondok (falon mászás, ugrás bizonytalansága), az esetenkénti ramaty kivitelezés (ahogy az emberek kinéznek, az nem emberi) pedig sajnos lefaragnak abból a pontszámból, amit szívem szerint kiosztanék rá.

› irta Komédiás

› Kiadó: Focus Home Interactive
› Fejlesztő: Cyanide

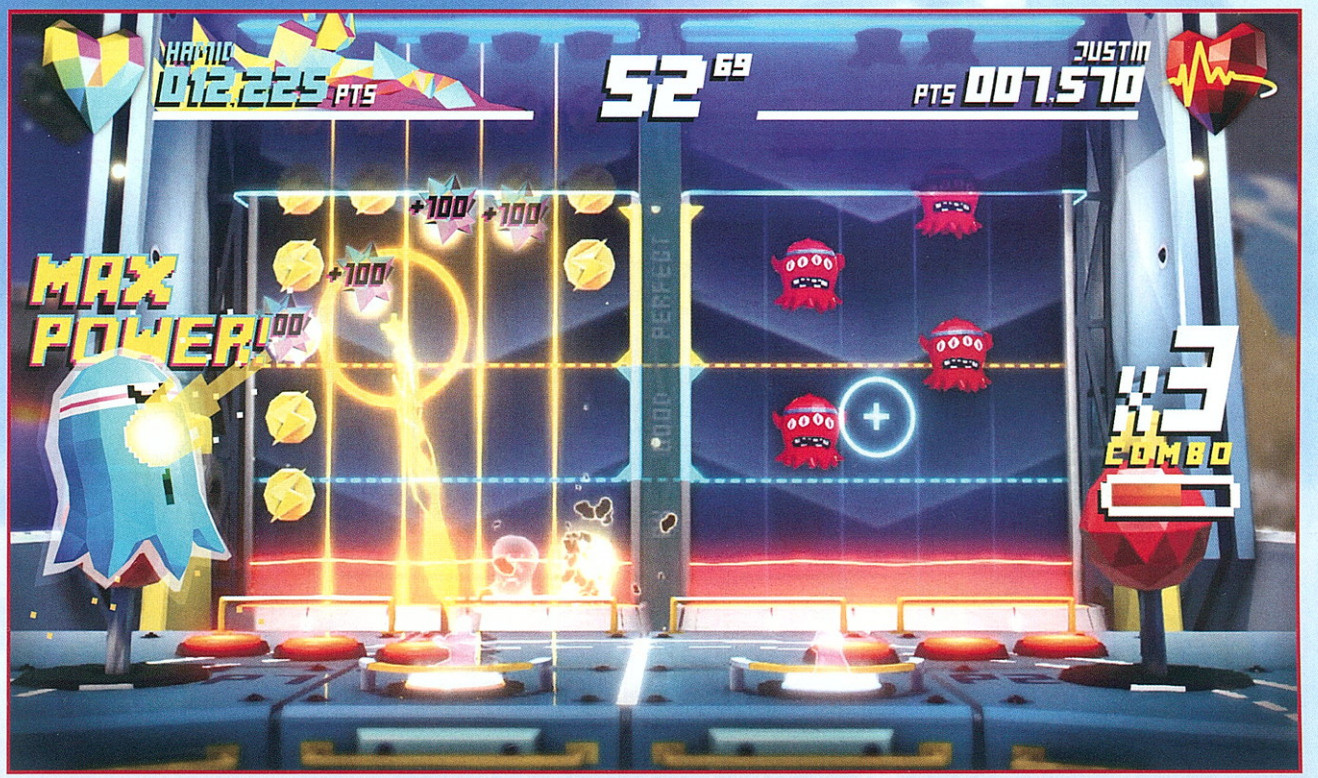
75%



Megtaláltuk a világ legrosszabb fitneszjátékát?

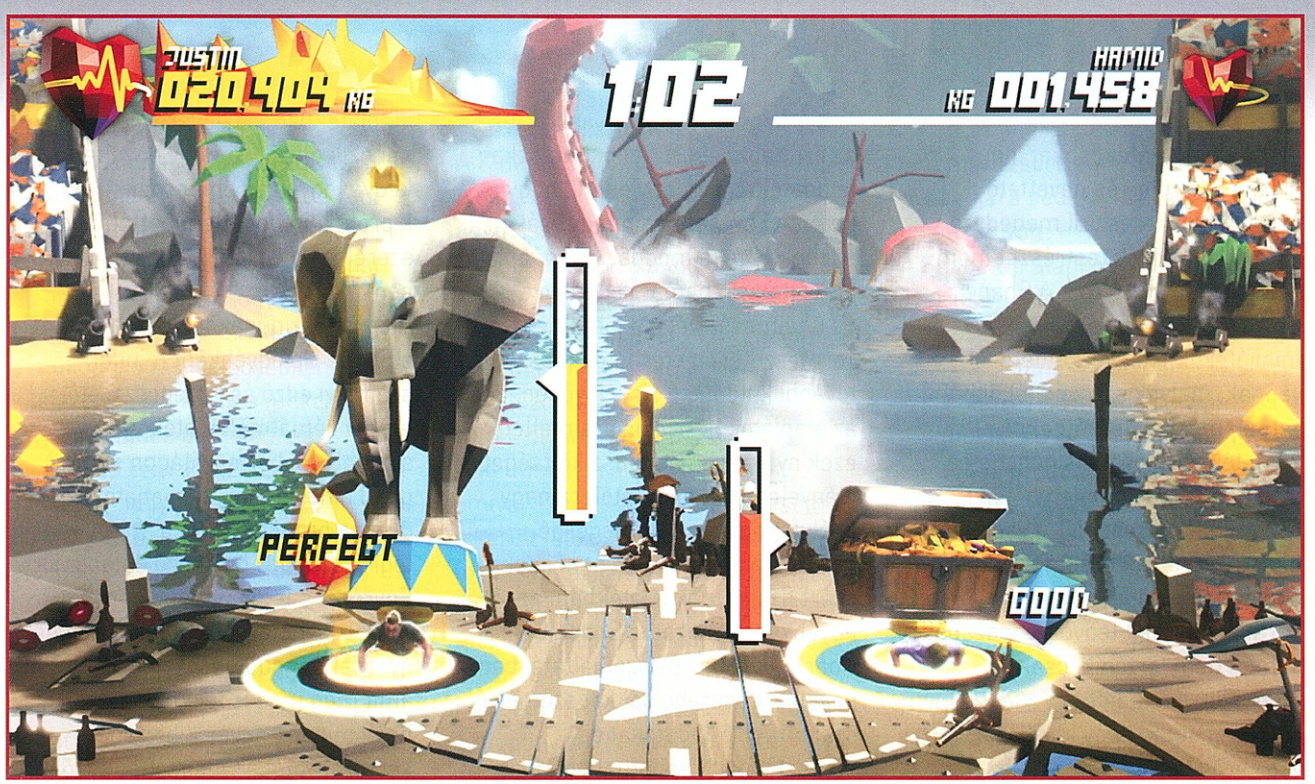
›XONE

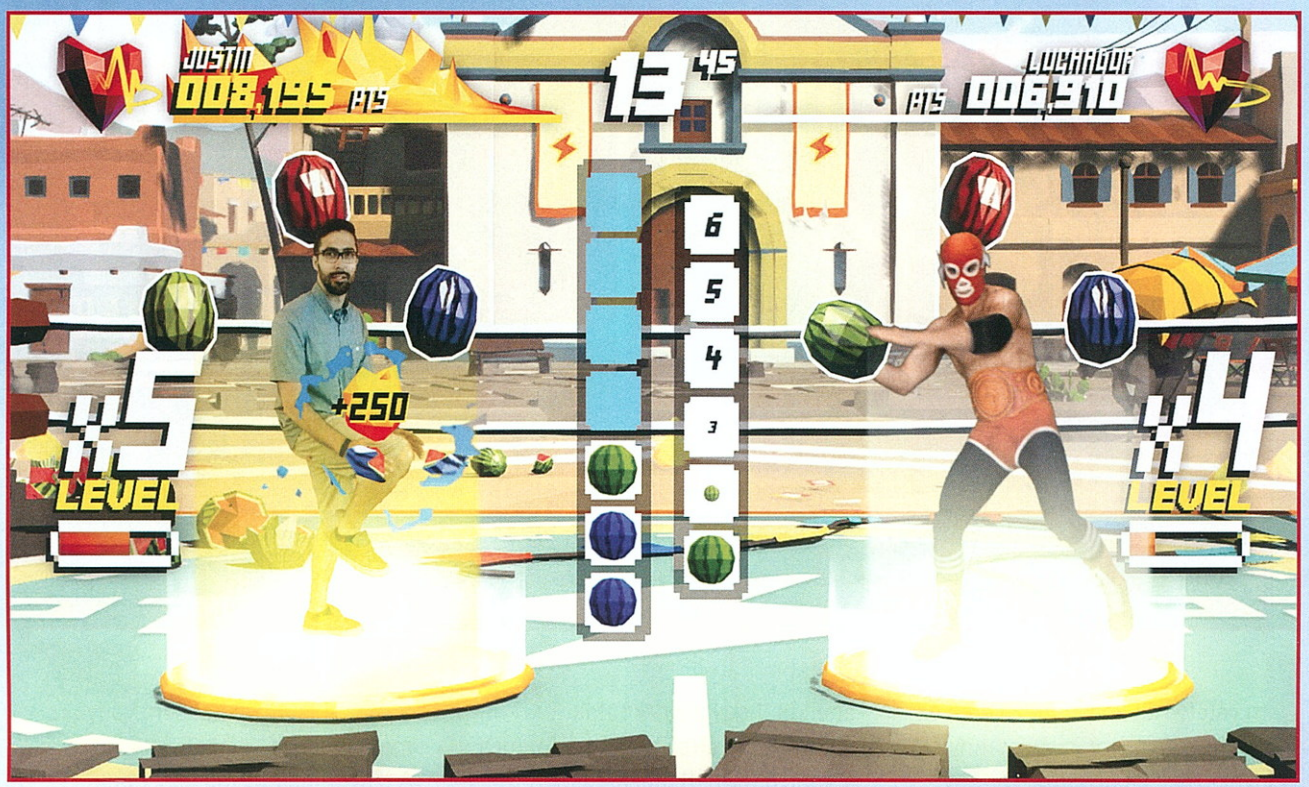
A játékkiadók a fitneszgurukkal karöltve évek óta azon dolgoznak, hogy a játékosokat felállítsák a kanapéról, és szórakoztató formában rávegyék őket arra, hogy mozogjanak. Az elérhető jutalmaknak és a növekvő partijáték-kínálatnak köszönhetően időről időre valóban sikerül – szó szerint – megmozgatni a népet, és olyan embereket is sportolásra bírni, akik egyébként nem rajonganak a testedzésért. Alig van kiadó és alig van platform, ahol ne lettek volna szoftveres vagy akár hardveres próbálkozások, a Ubisoft pedig élen jár a témában: a 2009 óta hódító Just Dance-széria és a Your Shape: Fitness után megérkezett az Xbox One-exkluzív Shape Up, mely „innovatív" módon áll a témához, és zongorával, elefántokkal és sci-fivel turbózza fel az edzéseket.



Nem véletlenül került idézőjelbe az innovatív szó, ugyanis bármennyire is igyekszik (?) a program, bizony nem itt találták fel a spanyol viaszt. Sport- és játékrajongóként (sőt, sportjáték-rajongóként) majd' mindegyik fitnesz-vagy partijátékot kipróbálom, és bár sokan nem tartják ezeket alkalmasanak a rendszeres sportoláshoz, volt olyan program (főként a szintén Ubisoftos Just Dance 4), amivel hosszú hónapokig tudtam edzeni anélkül, hogy a workoutok unalmassá váltak volna számomra. A kontroller nélkülözhetősége miatt az előző konzolgeneráció eszközei közül a Kinectet találtam legalkalmasabbnak a sporthoz, és bár volt néhány kudarcos játék a kínálatban, azért még az alapjátékok között is bőven akadt színvonalas alkotás. A Shape Up volt az első, amit XOne-on kipróbáltam, így egyszerre tesztelhettem az új Kinect továbbfejlesztett tudását, és magát a játékot is. Egyikkel sem vagyok megelégedve.

A játék alapkoncepciója, hogy valóban játékot akar csinálni a sportból. A modernizált pixelart-grafika és a hatalmas, repkedő szavak és számok a Fruit Ninját idézik, míg a különböző, őrült csomagolásba bújtatott testedző feladatok a Kinect Adventures!-t és a You Are in the Movies-t juttatták eszembe. Alapvetően mindhárom játék ugyanazt csinálja: viszonylag





szürreális környezetbe helyezi a játékost vagy játékosokat, hogy elvileg élvezetes és nevettető feladatokon keresztül megedzze annak valamelyik testrészét (nem kell rosszra gondolni). A Shape Up esetében „kihívások", avagy minijátékok, illetve „küldetések" vannak, melyek szerepjátékokból vett elemekkel operálnak. A küldetés egy speciális négyhetes tréninget takar: minden héten három feladatsort kell teljesíteni, kitartó munkánk eredményeként pedig megküzdhetünk egy boss karakterrel, akit legyőzve igazából semmi nem történik, csak teljesítjük a feladatot. A quest elején kiválaszthatjuk, hogy kardiózni vagy erősíteni szeretnénk, ezután pedig 15 perces etapokban kapjuk az őrültebbnél őrültebb, butácska feladatokat, ami azt jelenti, hogy hetente kevesebb mint egy órát edzünk ezzel a móddal, de még így is nagyon hamar repetitívvé és unalmassá válik a játékmenet. Természetesen elérhetőek lesznek további küldetések is a jövőben, de az alapjáték horribilis ára mellett ezek nyilvánvalóan plusz költséget igényelnek, és nem látok rá nagy esélyt, hogy tényleg megérné őket megvásárolni. De nem csak ezért fizethetünk a játékban: az egyébként hangzatos Shape Up Coach feliratkozós szolgáltatásban havidíjért cserébe sokkal személyre szabottabb feladatokat és statisztikákat kaphatunk, mint az alapjátékban, de egyszerűen ez sem hangzik olyan jól, hogy egyáltalán kedve legyen az embernek kipróbálni, függetlenül attól, hogy szeret-e egyébként sportolni vagy sem.

Elég valószínűnek tartom, hogy a Shape Up egyébként minden személyi edző és edzeni szerető ember rémálma. A játékos sportolással az ég világon semmi gond nincs (helló, csapatjátékok), de ez a program egyike az egyik legrosszabbra ösztönző dolgoknak. Egyrészt a feladatokban nem a helyes kivitelezésre, hanem a minél gyorsabb megoldásra hajtanak, amit még meg is fejelnek azzal, hogy minden egyes kihívásban két iszonyatosan idegesítő „edző"

versenyez veled a jobb pontért, sőt, alkalomadtán még be is szól a játék. Nincsenek figyelmeztetések, nincsen állapotfelmérés: bedobnak a mélyvízbe, aztán maximum megsérülsz, kit érdekel, hiszen az elején meg a credits-ben kiírták, hogy csak saját felelősségre játszhatsz, meg hogy konzultálj az orvosoddal. Pedig a Ubisoft a Your Shape: Fitness Evolved-dal már kimaxolta ezeket a dolgokat, tehát eléggé érthetetlen, hogy a Shape Upba miért nem sikerült átültetni a működőképes, és egyébként kifejezetten szükséges funkciókat. Ugyanígy nincs bemelegítés és nyújtás sem a játékban, ami való igaz, hogy pl. a táncos programokban sem sűrűn fordul elő, de ott az intenzitás fokozatos növekedésével általában okosabban lehet edzeni és „edzetni". A korábbi fitneszprogramok hajlamosak voltak a játékosra szólni, ha pl. rosszul tartotta a lábát vagy életveszélyesen gyorsan/lassan fekvőtámaszozott, itt viszont nem nagyon várhatunk ilyet, pedig bőven van egy átlagos vagy átlagon aluli fittséggel rendelkező ember szívére és testére „veszélyes" elem. Persze nyilván kicsit túlzok, már ha feltételezhetjük, hogy ha valakinek nehéz vagy fáj egy gyakorlat, rögtön abbahagyja...

„Valamiért átfókuszált a függönyre, és amíg nem indítottam újra, addig vagy épp engem, vagy épp a függönyt figyelte a játék. És a függöny nem teljesített jól..."

A Kinect és a Shape Up egyébként elsőre egész jól megvoltak egymással. A program beszkennelte a szobámat, még a földön heverő szőnyegsarokról is megállapította, hogy az nem a padló része, aztán engem is digitalizált, és relatíve jól látszódtam a képen. Nem voltak olyan problémáim, mint a Nike Kinect Training esetében, amivel 15 m2-es, üres térben sem sikerült játszanom, mert amint a földön voltak gyakorlatok, a Kinect elveszített engem (és nem azért, mert fáradtan rogytam össze) – itt másféle bajok adódtak, például hogy egyszer valamiért átfókuszált a függönyre, és onnantól kezdve amíg nem indítottam újra, addig 50-50 százalékos arányban vagy épp engem, vagy épp a függönyt figyelte a játék. És a függöny nem teljesített jól. A Squat Me to the Moon és a Piano Step minijátékok esetében kifejezetten kínos volt, hogy nem látta küszködésem, ugyanis a pörgős, megmozgató játékmenet amikor minden hibája mellett még eredményesség-érzetet sem ad, nos, akkor ott lehet tudni, hogy valami nem jól működik. Arról nem is beszélve, hogy függetlenül az elért eredménytől, szinte minden alkalommal felvetetett a program velem egy „nyertes mozdulatot", ami már elsőre sem volt élvezetes, huszadjára pedig kifejezetten idegesítő volt.

A Shape Up alapkoncepciója – mely szerint az őrült és szórakoztató játékos elemekből többnek kell lennie egy fitneszjátékban – szuper. A kivitelezés azonban csúnyán megbukik, és sem a pillanatnyi élmény, sem az újrajátszási faktor nem elég erős ahhoz, hogy jó sportjátékról beszélhessünk. Kár érte.

› irta Nancy Page

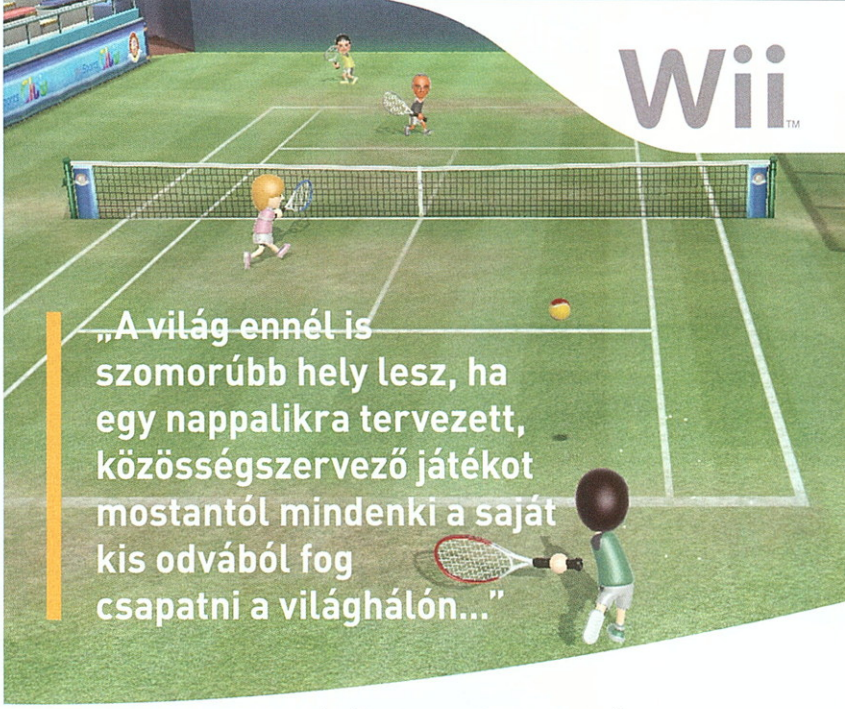
› Kiadó: Ubisoft
› Fejlesztő: Ubisoft Montréal

50%

A 2006-ban Wii-re kiadott Sports Club-ot brutális megasikernek nevezni finom körülírása a valódi helyzetnek. A legutóbbi, 2014. március 31-es adatok szerint a szoftver több mint 82 millió példányban talált gazdára. Ez a szám talán még azoknak is sokatmondó, akik nem a játékok eladott példányszámai után kutakodnak véreres szemekkel a neten hajnali háromkor. 82 millió, ráadásul egyetlen konzolon. Akkor is szédítő, ha a Sports Club-ot sokszor csomagban árulták a Nintendo előző generációs, köztudottan jól fogyó gépével.

Az esős napok megmentője!

Wii™ Sports



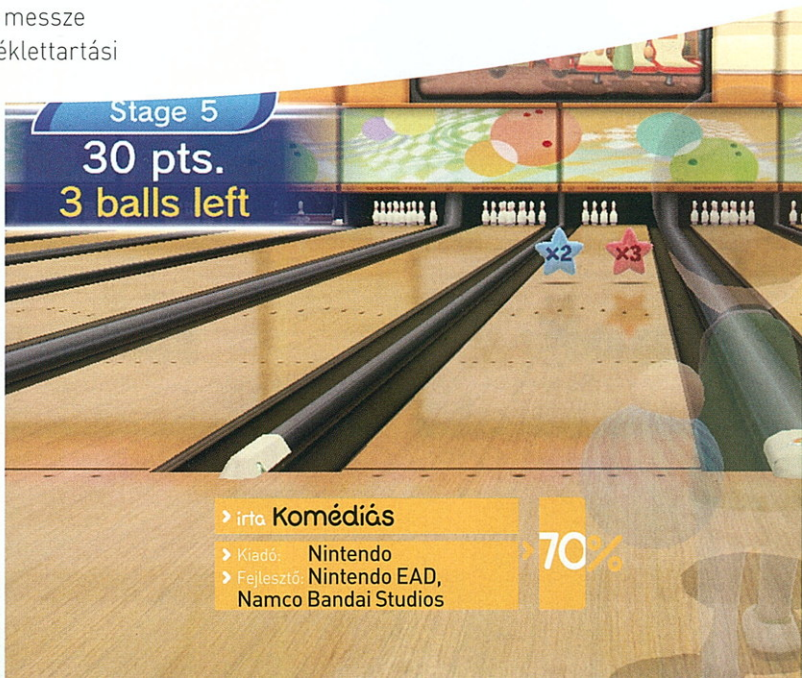
„A világ ennél is szomorúbb hely lesz, ha egy nappalikra tervezett, közösségszervező játékot mostantól mindenki a saját kis odvából fog csapatni a világhálón..."

2006 óta sok víz lefolyt a különböző lefolyási pontokon, Nintendo fronton azonban a következő főbb változások történtek: megjelent még Wii-re a Motion Plus, megjelent a WiiU, ami immár HD grafikában futtatja a programokat, érintőképernyős irányítót kapott, illetve némileg komolyabb online szegmens is kiépült, még ha utóbbi ponton azért a nagy N mutat elmaradásokat a konkurenciához, meg úgy általában a naptárban olvasható évszámhoz képest is. Az új Sports Club pedig éppen ezekre a változásokra reagál, de teszi ezt eltérő sikerrel az egyes pontokon.

Öt játékot pakoltak a csomagba, amiket egyébként külön-külön is le lehet tölteni a shop-ból. Tenisz, bowling, boksz, golf és baseball kerültek a lemezre. A teljes körű élvezethez nem árt leporolnunk vagy beszereznünk egy motion plus-os irányítót, illetve a boksz esetében kettőt. Ez azért már nem elhanyagolható anyagi befektetést igényel azok részéről, akik ilyesmivel alapból nem rendelkeznek (ugye a motion plus nagyon cselesen nem része még a prémium WiiU csomagnak sem...).

A leglátványosabban az új érintőképernyős lehetőséget talán a golf használja ki, hiszen a WiiU irányítóját a földre téve azon megjelenik a talaj és a labda, míg a motion plus szolgál ütő gyanánt. Nem véletlenül szerepel ez a lehetőség még a dobozképen is. De mondjuk az érintőképernyő a baseballnál, mint az egyetlen csapatjátéknál is hoz új lehetőségeket. A motion plus pedig a többi játék irányítását is finomabbá teszi, így végre a Wii-n sokat (és joggal) szidott boksz is jelentősen kezelhetőbbé vált.
A grafika fejlődött, de messze nem annyira, hogy széklettartási problémáink legyenek a gyönyörtől. Ennek ellenére a játékmenetet kiszolgálja, végül is nem döglesztően randa, meg aztán valahol „parti játékról" beszélünk, ahol a hangulat megteremtése a lényeg, nem az anti-aliasing semmilyensége.

Online részét tekintve a játék laggol, mint állat, viszont négyen is részt vehetünk benne. Annyira különben nem látom ennek a szegmensnek a létjogosultságát, mert a világ ennél is szomorúbb hely lesz, ha egy nappalikra tervezett, közösségszervező játékot mostantól mindenki a saját kis odvából fog csapatni a világhálón. Nem jár rosszul, aki ezt a címet megvásárolja, különösen, ha lehetősége és igénye van az ilyen típusú játékokra. Például egy esős napon, ha a kirándulás ugrott, kellemesen elütheti vele az időt a család vagy egy baráti kör.



› irta: Komédiás
› Kiadó: Nintendo
› Fejlesztő: Nintendo EAD, Namco Bandai Studios

70%

› PS3 › XONE › PC

Az utóbbi időben egyre elkeserítőbb és aggasztóbb dolgokat vélek felfedezni a játékos társadalom körében, az internetnek hála. Nem szeretnék most mélyebben belemenni abba, hogy az emberi faj milyen kulturális változásokon ment keresztül amióta mindenki számára elérhető a world wide web, mert a nyilvánvaló negatív tulajdonságai mellett, azért hálásak lehetünk jó pár net adta lehetőségnek is. Kis lurkó koromban, ha szerettem volna a videojátékokról információkat szerezni, más lehetőségem nem volt, mint fellapozni valamelyik honi vagy külföldi magazint és az alapján dönteni, hogy kell-e az adott cím, vagy sem, illetve a szájhagyományokra is támaszkodhattam. Mindezekkel semmi probléma nem volt, kevés játék megvásárását bántam meg. Tisztában voltam a saját igényeimmel, meg azzal, hogy milyen stílusú játékokat preferálok. A mai világban az egyszeri felhasználó elolvashat 10-20 tesztet, kritikát, meg tud nézni töméntelen mennyiségű képet, és szintén rengeteg videót, gameplay-t a kiszemelt választottjáról (játékról beszélünk persze...), na meg bejárhatja fórumok tucatjait is. A felsoroltak döntő többsége már jóval a játék megjelenése előtt elérhető, így el nem tudom képzelni, hogy bárki is rossz lóra tegyen, befürödjön kedves címével.

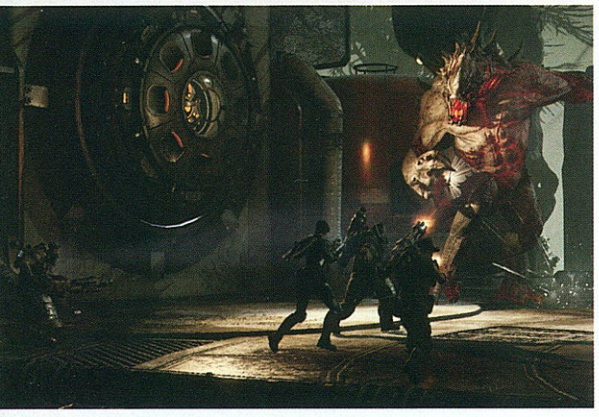
EVOLVE

Két evolúciós lépcsőfok 10 perc alatt

Vannak természetesen extrém esetek, gondolok itt a Unity fiaskóra, ami igencsak egzotikus bug-okkal bosszantotta a jónépet, de attól még az is egy Assassin's Creed szellemiségében felépített játék volt, ergo tudtam mire nevezek be, így csak a bug-ok miatt nem lett 100 százalékos játék. De 0 százalékot adni rá, kész röhej. Aggodalmam itt kezd kibontakozni, ugyanis az Evolve-ot megjelenése előtt sokan temették, egy-két gondolatot ismételgetve folyamatosan és azt is leírva tízszer egy nap. Nyilván, ha egy stílus nem a zsánerünk, vagy újító ötletei nem tetszenek, attól az adott játék még nem rossz. Igen, vannak hiányosságai az Evolve-nak, de ez csak akkor fog feltűnni, ha azt szeretnénk, hogy ez a játék is olyan legyen, ami az ízlésvilágunknak tökéletesen eleget tesz. De nem lesz olyan. El kell fogadnunk, hogy nem minden játék nekünk készül. Én például nem szeretem a Metal Gear Solid játékokat, nem felel meg nagyon sok általam áhított és keresett attribútumnak, de ezért nem fogom lehúzni, vagy legyinteni rá egy orrom alatt kiengedett „meh" társaságában. Igenis egy kiváló szériáról van szó, ami nagyon fontos részét képezi a játékos történelemnek. Ha tesztelnem kéne, biztos nem írnám a negatívumok közé, hogy nincs olyan hangulata, mint a Silent Hill játékoknak, mert én azt szeretem. Elnézve az interneten kialakult véleményeket az Evolve-ról, kétfelé szakadt a videojátékos tábor, ráadásul a két végletre. Vagy úgy támadják, mintha a játékvilág megerőszakolására lenne hivatott , vagy épp az egekig magasztalják azt. Így felmerül a kérdés, hogy a játék címe, csak a benne végbemenő folyamatokra utal, vagy egy új evolúciós lépcsőfokra a játékvilágban?

A Left 4 Dead játékokkal méltán híressé és elismertté vált Turtle Rock fejlesztőstúdió, hatalmas bátorsággal ment szembe a videojátékos kultúra több jellemzőjével. Már 2011-ben javában munkálkodtak a játékon, akkor még a THQ égisze alatt. Az egykor szebb napokat is megélt, nagy múltú kiadó sorsát már ismerjük, sajnos 2012 decemberében csődöt jelentettek, de a Take Two látott potenciált a készülő játékban így egy aukció keretén belül, közel 11 millió amerikai dollárért megvásárolták a kiadói jogokat. És hogy a készítők részéről mit jelent az említett bátorság? Nos, az egyik mindjárt a játék alapjainál keresendő.

KRITIKÁINK: EVOLVE



Stílusa szerint egy multiplayer aréna harcról van szó, melyben szokatlan a felállás: négy fő egy ellen. Igen, jól látod. Adva van négy emberke, ők a Hunterek és egy hatalmas szörny, ő a Monster (eredeti megnevezés, ugye?). Ennek ballanszírozása nem kis feladat lehetett, de a pár napos eladási adatok alapján, úgy tűnik, hogy sikerült.
A másik merészségre utaló jel, az a történet kifejletlensége. Egy post it-re elférne az egész, de nem biztos, hogy egy ilyen aréna harc jellegű stílus többet kérne. Anno érdekes módon senki sem kereste a történet legkisebb foszlányát sem az Unreal Tournament vagy a Quake III Arena esetében, vagy megemlíthetem még a Counter Srike-ot is. Ha azt akarom, hogy lebilincseljen és magával ragadjon a sztori, akkor beteszem a Heavy Raint vagy a Final Fantasy valamelyikét, de ha egy szörny hátsóját szeretném szétrúgni, akkor az Evolve-ot. Ilyen egyszerű az egész.

Az Evolve színhelyéül egy tőlünk távoli planéta, a Shear bolygó szolgál, ahol az emberiség már kolóniákat telepített. Pechünkre a hosszú út után hazaérkező hatalmas szörnyek ezt nem nézik jó szemmel és visszakövetelik azt, ami az övék. A telepesek megtizedelése közben megérkezik a felmentő csapat, akik között van háborús veterán, robot, pszichopata, de mind vérbeli szakember a saját területén. Olyan szedett-vedettek, mint a The Expendables tagjai. Feladatuk a maradék túlélő megmentése és a szörnyek elküldése a saját hitük Antikrisztusához. Ennyi a sztori, de ahhoz bőven elég, hogy elkezdjen viszketni az ujjunk a ravaszon.

A Hunterek négy kasztba sorolhatóak, és mindegyik kaszton belül találunk három eltérő képességekkel rendelkező tagot. A négy kaszt az Assault, Trapper, Medic és a Support. A nevükből is sejthető, hogy itt bizony kemény csapatmunkára kell számítanunk. Mindenkinek van három teljesen egyedi képessége vagy fegyvere, és egy, a kasztra jellemző, mindhárom taggal azonos kvalitása. A Trapperek, azaz a vadászok, olyan képességekkel bírnak többek közt, mint a nyomkövető „kutya" útjára bocsátása, szigonycsapda és hang lokátorok elhelyezése.

„Felmerül a kérdés, hogy a játék címe, csak a benne végbemenő folyamatokra utal, vagy egy új evolúciós lépcsőfokra a játékvilágban?..."

vagy talán a legfontosabb, egy mobil hálóaréna lerakása, mellyel meggátoljuk a szörny menekülését. A Medicé a felcseri feladat, a szimpla energiatöltés mellett képesek újraéleszteni, a szörnyet belassítani fegyverükkel, de egy speciális sniper segítségével gyenge pontokat is üthetünk rajtuk. A Support támogatja a csapatot, pajzzsal, láthatatlansággal, légi

fegyveres drónokkal. Az Assaulté a nyers erő. Van náluk rakétavető, lángszóró, személyi pajzs, nagy erejű gépfegyver, akna, de egyikük még szuperkatonává is válhat némi energiáért cserébe.
A leírtakon felül természetesen jóval több képességük van embereinknek, ilyen téren változatosságra nem panaszkodhatunk. Alapból egy kasztban, csak egy ember választható, a többit meg kell nyitnunk.
A fegyvereink és képességeink, minél többet használjuk őket, úgy fejlődnek, úgy lesznek egyre hatékonyabbak. Három lépcsőben fejleszthetőek, és ha megvan minden holminknak az első szintje, megnyílik az új karakter. A második szint elérése már jóval nehezebb, sokkal több időt vesz igénybe.

Alapból mindenkinek jár jetpack, hogy megkönnyítse a közlekedésünket, csak sajnos nagyon kevés üzemanyag

jár hozzá, így kicsit bosszantó, amíg szép lassan újratöltődik. Bár perkekkel orvosolható eme probléma is. Perkeket, egy meccsre szóló képességeket, bizonyos fejlettségi szinteknél kaphatunk, amiket berakva, erősebbek leszünk, nagyobbat ugrunk, gyorsabban futunk, több töltényhelyes tárat kapunk, stb. Természetesen, ezek is idővel fejlődnek. Ezeken kívül, a pályákon szerezhetünk még ideiglenes buffokat is, melyek kis ideig erősítik bizonyos képességeinket is. De mielőtt rátérnék a mappok kialakítására, nézzük a szörnyeket.

Három féle szörny közül választhatunk, de a Hunterek-hez hasonlóan, itt is csak egy játszható a kezdetekkor. A feladatunk a többi, egy csapatban munkálkodó ellenlábasaink levadászása, vagy a harmadik fejlettségi fázis elérése után, a power relay, azaz a generátor megsemmisítése. A szörnnyel, muszáj fejlődnünk, hogy erősebbek legyünk és több energiánk legyen, amit úgy tudunk véghez vinni, hogy levadásszuk és szépen megesszük az élővilágot, az egyéb lényeket a pályán. Ha eleget ettünk (amivel a pajzsunkat is növeljük egyúttal), léphetünk egyet az evolúciós ranglétrán és tetszés szerint növelhetjük képességeinket, melyek között olyanok szerepelnek a három lényre lebontva, mint a kőhajítás, lecsapás, tűzfújás, villámszórás, klón létrehozása, teleportálás. Roppant eltérő mindhárom lény, mindegyik külön taktikát igényel.

Az iménti célok, csak egy játékmódra igazak, a Huntra, de kapunk még másik három opciót is. A Nestben a szörnnyel, a hat tojásunkat kell védeni, de ki is keltethetjük őket, így lesz egy gépi társunk is a küzdelemben, míg a Hunterekkel a tojások és a kikelt szörnyek megsemmisítése a feladatunk. A Rescue módban megsérült telepeseket kell megkeresnünk és a teleportokhoz kísérnünk őket az emberekkel, a Defend módban pedig a több generátort kell védenünk a szörnytől és két gépi társától. Az így összegyűlt négy játékmód elsőre kevésnek tűnhet, de az Evacutation gondoskodik róla, hogy kellőképp változatos legyen. Itt öt napon át kell küzdenünk egymás ellen, öt pályán és változó játékmódok között, és annak függvényében, hogy melyik fél nyer, változik a következő pálya. Telepesek jönnek segíteni a Huntereknek, vagy tiszta lesz az égbolt, ami nagyban segíti a vadászatot, de egyéb ellenséges lények is ellephetik a pályát, vagy teleport is nyílhat a szörnyeknek. Nagyon sok változót építettek be, így tényleg igazán változatos lesz a játék.

Technikai szempontból, ami az audiovizualitást érinti, egy rossz szavunk nem lehet. Roppant részletes a játék világa, nagyszerű

és igazán élő világot teremtettek, szépen kidolgozott minden. a zenéért a BAFTA díjas Jason Graves felel, akinek olyan játékok zenéit köszönhetjük, mint a Dead Space sorozat, a 2013-as Tomb Raider, vagy a nemrég megjelent The Order: 1886. Ebben a játékban ugyan nem a zene dominál, de jól belesimul a miliőbe. Az irányítás is testre szabható, így ott sem lehet okunk panaszra. De akkor hol?

Sajnos még egy-két helyen lenne mit finomítani, de vélhetően a jövőben fogják orvosolják ezeket a hibákat. Két meccs között nagyon sok idő telik el, sokat tölt, hosszú a matchmaking, valamint, ha nem rak be senkit, akkor a botokkal küzdünk, akik irreálisan szuperül játszanak, tönkretéve a játékélményt. Ez főként a Solo játékmódban bosszantó, ahol rajtunk kívül mindenki bot. Így ez a része kis híján játszhatatlan. Továbbá rengeteget kell tápolni, nagyon lassan megy ez a része a játéknak, érződik rajta, hogy a szavatosság megnövelésének a kierőszakolása volt a cél, ami így elég izzadságszagú, és lehet, előbb megunjuk, mintsem, hogy mindent megszerezzünk. És még egy bosszantó dolog: Ingyen nem sok karakterkusztomizációs lehetőségünk van, súlyos pénzekért vehetünk bármit is a store-ból.

A készítők elmondása szerint megleszünk még bőven áldva DLC-vel, a Hunterekért és Monsterekért fizethetünk is, de az új játékmódok és pályák ingyenesek lesznek majd. Ha összejön egy jó baráti kör, vagy brigád, akkor ritka élvezetes a játék, Onimushaman-nal és a tesómmal jókat játszottunk. Amikor azonban olyanokkal rak össze a játék, akik mit sem értenek hozzá (mint én a szörnyekhez, pedig sokan szemmel láthatóan a mestereik), akkor csak a szenvedés és a kudarc keserű íze marad.

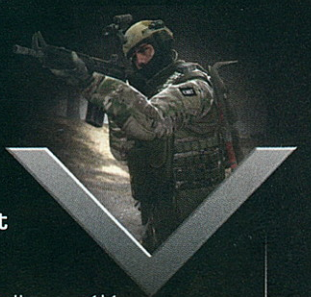
› irta Dr. Zaius

› Kiadó: 2K Games
› Fejlesztő: Turtle Rock Studios

›35%

ESPORT FEST

SPORT ÉS SZÓRAKOZÁS



2015. március 28-án egy nagyszabású fesztivál keretein belül a **Mom Sport** várja a versenyszerű játékok szerelmeseit.
Az Esport Fest az első olyan Master gamer fesztivál, amely több ezer professzionális felhasználó, esportoló számára nyújt egységes keretek között versenyzési lehetőséget.
A nagyszínpadon **Dota2, CS: GO, Hearthstone** és **League of Legends** témában mérik össze erejüket Magyarország legjobb csapatai és indulnak az 1 000 000 Forint összértékű nyereményekért!

VIRTUÁLIS HADSZÍNTÉR, VALÓDI HŐSÖK!

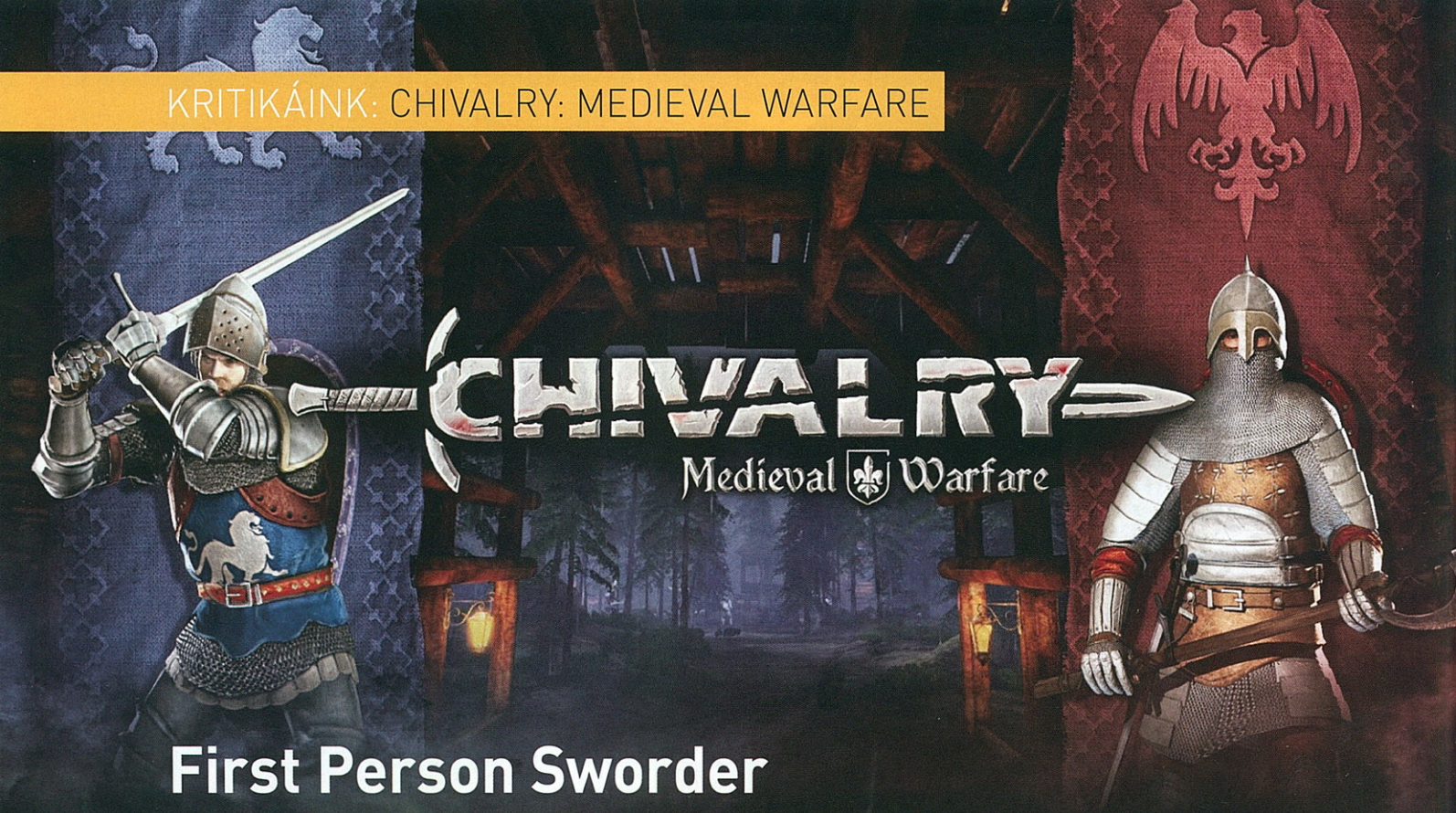
Itt végre minden a játékosokról, a gamerekről szól. Versenyek, koncertek, impozáns színpadkép, reprezentatív környezet és fergeteges buli garantált. Hallgasd meg élőben a Leander Rising énekesének, Köteles Leander új zenekarának, az Am I God előadásában a League of Legends himnuszát a Warriorst. Nyereményjátékok, előadások, Cosplay verseny, fun zone sarok, bemutatók és ajándék özön minden résztvevőnek. Gyere és szurkolj élőben, éld át az ezzel együtt járó izgalmakat, kedvenc csapatod számít Rád. Figyeld a profikat, fejleszd a játéktudásod, és ha szerencséd van, játszhatsz velük vagy ellenük.

Várunk mindenkit sok szeretettel!

Folyamatosan bővülő információért és a versenyre való jelentkezésért látogass el weboldalunkra:

[ESPORTFEST.HU]
[WWW.FACEBOOK.COM/ESPORTFESTHU]

Special Effects Media · otherworld.hu · ESPORTMILLA ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT · ESL · CONTROLLER



First Person Sworder

›PS3›X360›PC

Hasadnak a pajzsok és reccsennek a koponyák, végtagok válnak le gazdatesteikről, vöröses színűre változik a zöld mező. Csatakiáltás harsan a távolból, lovagok harcolnak és üvöltenek egyszerre. Oda sem nézve vagdalkoznak hatalmas kardjukkal, melyeknek puszta súlya is szimplán kettészel egy felnőtt embert. A harcos cséphadarók zaja elnyomja a halálhörgéseket és vértől iszamos pallosok emelkednek újra és újra a magasba. Süvítő nyílvesszők találnak maguknak új húsos nyugvóhelyet és a messzi távolból katapultok morajlása borzolja a kedélyeket, s majdan a vártetőket. De a halál pillanatában vége ennek a korhű középkori hangulatnak, midőn felvillan a „Respawning in 12 seconds...” felirat. Szóval, valami ilyesmire számíthattok a Chivalry: Medieval Warfare kapcsán.

Néhányan már találkozhattatok a Torn Banner Studios alkotásával, hiszen elsőként 2012-ben jelent meg PC-re, de egy sikeres Kickstarter kampánynak köszönhetően összejött annyi cash a fejlesztőknek, hogy X360 és PS3 verziót is ki tudtak csiholni magukból. Egy középkori FPS-ről lenne szó egyébiránt, csak az „S” most jelen esetben nem a shootert jelenti, hiszen puska helyett pallossal irthatjuk a népet. A lovagi világ és a Counter-Strike szerelmesei immáron kedvükre csonkolhatják egymást, csak itt headshotot maximum nyíllal lehet kivitelezni, helyette inkább szimplán csapjuk le a másik fejét. Egyébként magával a koncepcióval nincs is baj, a probléma sajnos a kivitelezésben leledzik.

– El az útból, derék ellenlábasom!
– Emiatt a karcolás miatt?
– Karcolás? Lecsaptam a karod.
– Már úgy is ócska volt.
– Folytassuk, te gyáva kukac!

Story mode-ot ne is keressünk a játékban, csupán a tutorial résznél ismertetnek egy rövid szcenáriót, hogy éppen mely két lovagrend hadakozik egymással. Természetesen, aki nem történetorientált, hanem inkább a lovagias szeletelést keresi, annak ez nem fog gondot okozni, de a tanító részt tényleg érdemes végigvenni. Az irányítás kezdetben kaotikusnak tűnhet. Annyi mindent akartak rázsúfolni a controller gombkiosztásaira, hogy kell némi idő, míg tökéletesen elsajátítjuk minden csínját-bínját. (A PC klaviatúrájából adódó lehetőségeket elég nehéz ráapplikálni egy konzolos irányítóra.) Többféle támadó suhintást, vágási-, és szúrási technikát sajátíthatunk el, valamint a védekezést, amely kulcsfontosságú, ha nem akarunk percenként elhalálozni. Emellett megtanulhatjuk, hogy kell kamu támadást kivitelezni, amivel beijeszthetjük ellenfelünket, aki emiatt rögtön blokkolni próbál, de ezáltal rögtön megfelelő támadási felületet kínál számunkra. Rúgásokkal lehet feltörni a kemény védelmeket, és emellett akkor is hasznos lehet, ha karóval kibélelt verembe kívánjuk taszítani riválisunkat. Sajnos már a gyakorlásnál feltűnhet, a mozgási animációk megfigyelésénél, hogy a Chivalry: Medieval Warfare motion-capture-t az életben nem látott. A manuálisan leanimált mozgások nem igazán hatnak természetesen, néhol már az az érzésünk, hogy a két kézzel markolt pallosunk, amely valahonnan a gyomrunkból nőtt ki, azért nem mozog megfelelően, mert lovagként

még faridegzsábával is küszködünk. A robotmozgás sajnos nem ebben a korban volt divat!

– Példátlanul bátor vagy lovag, de legyőztelek.
– Mi az, inadba szállt a bátorságod?
– Mit ugrálsz te bolond! Hiszen egy karod sincs!
– Bolhacsípés!!!

Négyféle kaszt közül választhatunk a harcok során. A Knight (lovag) rendelkezik a legtöbb páncélzattal, emiatt nehezebb lecsapni, viszont ennek köszönhetően a leglassabb karakter. Ám masszív csatabárdjával, kalapácsával, kétkezes kardjával egy ütéssel kivégez bárkit. Az Archer (íjász) osztályt nem hiszem, hogy nagyon taglalnom kell mire képes. Szimpla íjjal távoli, de közepes sebzésre képes, számszeríjjal (aminek felhúzási ideje lassabb) azonban egylövéses gyilkoló gép lehet. Sajnos közelharcban szinte használhatatlan. A Mat-at-Arms (sorkatona) a leggyorsabb karakter, buzogányával, rövid kardjával igazi kellemetlen ellenfél lehet, főleg ha pajzsával megfelelően védekezünk. Robbanó fiolájával további kellemetlenségeket okozhat. A Vanguard (élharcos) pedig az aranyközépút: nem oly lomha, mint a lovag, mégis hosszú, erős fegyvereket képes forgatni, és még a páncélzata sem a leggyengébb. Online mérkőzéseken úgy vettem észre, ez a legkedveltebb kaszt a játékosok körében.

A Chivalry: Medieval Warfare elsődlegesen a többjátékos módra fókuszál, de természetesen single playerben is kipróbálhatjuk a különféle játéktípusokat (ez esetben bárdolatlan bugyuta barbár bohóc BOT-okkal kell csatároznunk). A Capture the Flag szerintem nem szorul magyarázatra, ahogy a Team Deathmatch sem. A Duel módban egy az egy ellen küzdhetünk, a Team Objective-ben pedig van egy védekező, ill. támadó csapat, és az adott feladatot (pl. gyújtsd fel a gabonát) kell az egyiknek teljesítenie, míg a másiknak azt meghiúsítania. A Last Team Standing módban egy arénában küzd meg a két ellenséges csapat, amolyan gladiátorosan; a King of the Hill-ben pedig

„Egy középkori FPS-ről lenne szó egyébiránt, csak az "S" most jelen esetben nem a shootert jelenti, hiszen puska helyett pallossal irthatjuk a népet."

a térkép közepén lévő területet kell megvédeni az ostromló felektől. Végül, de nem utolsó sorban, a Free For All játékmódban szabadulhat el az igazi armageddon, a mindenki-mindenki ellen formula talán a legélvezetesebb.

Ám sajnálatosan a gyér programozás újabb marék port hint a játékosok szemébe. A hit-boxok nem lettek rendesen kialakítva, számtalanszor keresztülvágunk az ellenségen, de olyan is előfordul, hogy három méterről kapunk be egy suhintást. Online mérkőzéseken erős lag-problémák jelentkeznek, ami egy idő után meglehetősen zavaró tud lenni. Frendly fire nincs, úgyhogy csapatjátéknál, ha nem figyelünk simán vagdalt húst készíthetünk haverjainkból. Eleve, a „célzás" nem a legkiforrottabb: ha nem vagyunk megfelelő irányba fordulva, teljesen feleslegesen kalimpálunk, viszont nem is oly egyszerű egy izgő-mozgó, pattogó ellenféllel szemtől-szembe kerülni.

Shootereknél nem feltétlen kell gyorsan mozogni, mint jelen esetben, hogy ha például blokkolni akarunk, szóval elég nagy káosz fordulhat elő (ez a játék egérrel sokkal élvezetesebb lehet). És akkor még a bődületes glitch-parádét még nem is említettem.

– Na jó! Levágom a lábad!
– Megállj! Ezért az életed veszem!
– Komplett bolond vagy!
– A Fekete Lovag mindig győz! Védd magad! Na! Mi lesz?

Unreal Engine fut a Chivalry: Medieval Warfare alatt, de nem ebben a játékban teljesedik ki. Valahogy úgy tudnám jellemezni az egészet, mintha fejletségi szintje a Terep2 és a Skyrim között helyezkedne el valahol. PC-n biztos sokkal szebben fut, de a PS3-as verzió néhol már-már a vicc határát súrolja. A textúrák rapszodikusak, pop-up-ra, fps ingadozásra, és fagyásokra is képes a játék. Zimme-zum, Rece-fice bum-bum-bum!

A HUD és az egész menürendszer póriasan kezdetleges, talán a fényhatásokat emelhetem ki egyedül pozitívum gyanánt, de a pályadesigner sem volt mindig a helyzet magaslatán.

Azzal a néhány muzsikával, ami a játékban található, ugyan nincsen gond, de egyes hanghatásoktól vagy röhögő görcsöt kapunk (pl. a szörcsögő hosszas halálhörgés), vagy szimplán gutaütést (pl. a hülye sirály folyamatos krákogásától).

(Fekete Lovag másik lábát is levágják)
– Jó! Kiegyezek veled döntetlenben.

Játékmechanikailag és innovatív ötletek terén sem a legkiforrottabb alkotás a C:MW, de amit beígért, hogy lovaggá átlényegülve szeletelhetjük fel egymást, a tekintetben hozza a kötelezőt, viszont egy dekányival sem többet.

Ámbár azt nem tagadom, hogy mégis rendelkezik egyfajta bájjal, némi addiktív hatással, és ha barbár énünk bugyraiba kívánkozunk, hatalmas party-kat vívhatunk online, ami kellően szórakoztató tud lenni.

A Chivalry: Medieval Warfare roppantul meg fogja osztani a közönséget: valaki a kinézete és egyéb kivitelezési malőrök miatt sivalkodva fogja eldobni, míg mások, akik picit túllátnak a glitch- és bughalmazokon, talán felfedezhetik, micsoda móka-faktor van játékban. Szóval, csak hogy ne legyen fejetlenség, ez a játék elsősorban a középkori ultrabrutalitás kedvelőinek készült.

› írta: JediEco

› Kiadó: Torn Banner Studios
› Fejlesztő: Activision

›50%

A legizgalmasabb videojátékok...

A legfrissebb játékhírek...

Értékes ajándékok...

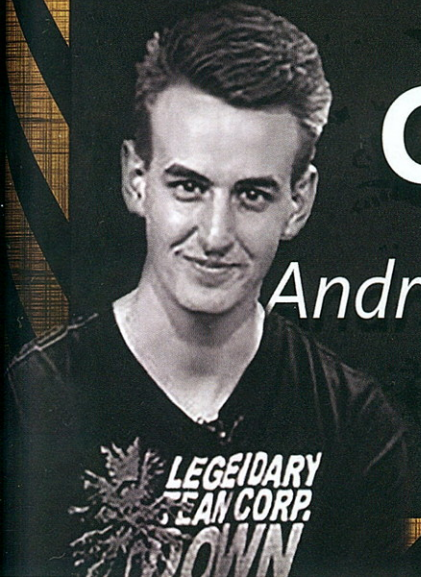
Magyarország egyetlen élő, interaktív televíziós videojáték műsorában!

Minden kedden 22 órától a fix-en...

GAMER ZONE

Andris

Gergő



www.fixhd.tv

Elérhető a DIGI, Telekom és a UPC hálózatán!

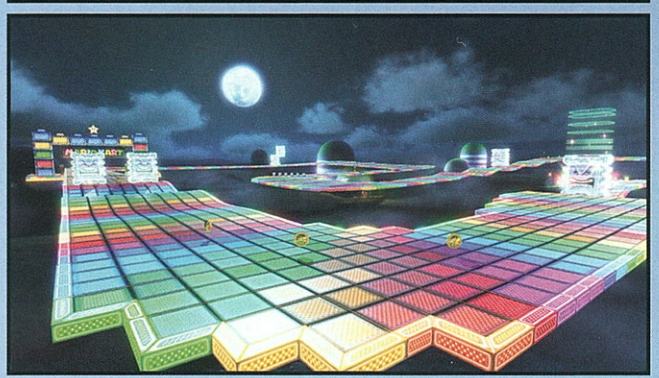
Kiegészíteni így is lehet!

›WiiU

A DLC-k jelenléte és népszerűsége kezdetektől fogva megosztja a játékosokat. Én némi ellenszenvvel vegyes tartózkodással figyeltem a feltűnését és az elterjedését.

A legtöbb esetben azt láttam, hogy a letölthető tartalmak ár/érték aránya messze állt az ideálistól. Így először idegenül fogadtam a hírt, miszerint a Nintendo a 2014-es év egyik legsikeresebb és legjobb játékához, a Mario Kart 8-hoz kiegészítő DLC-t tervez kiadni. Ráadásul nem is egyet, hanem rögtön kettőt, amelyből az első 2014. novemberben megérkezett, a másik pedig 2015. májusában várható. Az első pakk kipróbálása után nyugodtan kijelenthetem, a Nintendo megmutatta hogyan is kell kinéznie egy olcsó (a két pakk együtt mindössze 11 font volt), de tartalmas DLC-nek. Ha rajongunk a MK8-ért akkor kötelező beszerezni az első, majd a második csomagot is! Lássuk a részleteket!

Az első pakk tartalmilag óriásit emel a már amúgy is fergeteges játékon. Mindjárt három új szereplővel és négy új járművel bővült a repertoár. Ezek mellett két teljesen új bajnokság is választható, amely kapcsán beszéljünk egy kicsit az új pályákról. Az eredeti játék 32 pályája mellé most 8 újat kapunk. Ebből 3 pálya (Yoshi Circuit, Rainbow Road, Wario's Gold Mine), az előző részekből (SNES, GameCube, Wii), lettek áthozva és felújítva. A maradék öt viszont teljesen új. Az Exitebike Arena, az Ice Ice Outpost és a Dragon Driftway szintek korrektek és szórakoztatóak, hozzák a megszokott színvonalat. Igazán ütősre két pálya sikerült, a Mute City az F-Zero sorozatból, valamint a Hyrule Circuit a Zeldából. Ezek elképesztően hangulatosak, tele kisebb-nagyobb meglepetésekkel a két sorozat rajongói számára. Külön öröm, hogy a Zelda játékok főhőse, Link is választható, egy Zelda stílusú motor kíséretében (Master Cycle). Az F-Zero-sok pedig a Blue Falconnal is körözhetnek. (Ja és kedves Nintendo, minél hamarabb kérünk egy F-Zero játékot!) Ez egyébként történelmi pillanat a Mario Kart játékok történetében. A sorozatban eddig olyan pályák, karakterek szerepeltek, akik valamilyen formában feltűntek a Mario univerzumban, mint például Donkey Kong, aki az első Mario játékok főgonosza volt. A sorozat eddig – néhány apróbb kivételt nem számolva – látványosan kerülte,



hogy a Nintendo más sorozataiból hozzanak át szereplőket, pályákat. Most azonban az F-Zero és a Zelda bevonásával a sorozat egy óriási lépést tett abba az irányba, hogy gokart játékok Smash Bros.-sza legyen – ráadásul a következő DLC pakk az Animal Crossingra fog épülni. Én legalábbis szeretném, ha ez az irány maradna, és a következő rész bevonja a Nintendo további játékait, és egyfajta Nintendo Kartként menne tovább.

„Az első DLC pakk nagymértékben dob a játék szavatosságán, tulajdonképpen kiváló kiegészítése egy majdnem tökéletes játéknak...”

Az első DLC pakk tehát nagymértékben dob a játék szavatosságán, tulajdonképpen kiváló kiegészítése egy majdnem tökéletes játéknak. Mégis azt kell mondanom, hogy hiányérzetem maradt. A játék annyira jó, hogy én még ennél is többet szeretnék. A töltelék szereplők helyett olyan karaktereket, mint Diddy vagy Dixie Kong. A régi felújított pályák helyett pedig teljesen új szinteket. Sőt az arénákat is visszahoznám. De ez már az én telhetetlenségem. Az mindenesetre biztos, hogy a következő DLC pakkot, amely májusban fog érkezni, én már most alig várom.

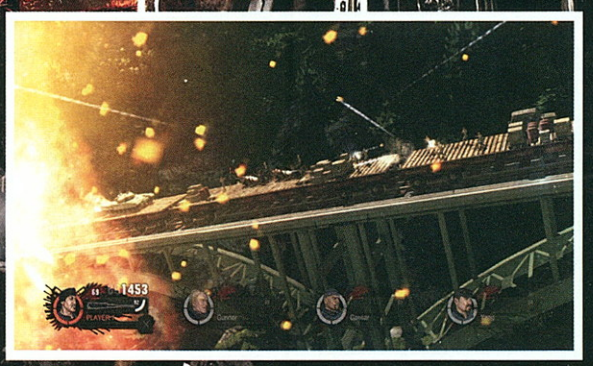
› irta: Veres Miki

› Kiadó: Nintendo
› Fejlesztő: Nintendo

90%

THE EXPENDABLES VIDEOGAME

Egy Szlovén nemzetiségű fejlesztőcég irodájában járunk. Délelőtt 11 óra magasságában megszólal egy hangjelzés, ami arra utal, hogy apanázs érkezett a virtuális malacperselybe...



FELÁLDOZHATÓAK VAGYUNK, ÉS EZT A GYÁRTÓK TUDJÁK JÓL.

A mélyálmukból felriadó ZootFly munkatársai csípőre tett kézzel járják körbe a komputert (ők követték el a „színvonalas" Prison Break-et is). Ezt most miért? - teszik fel a kérdést, majd az erre a feladatra tartott szakember megállapítja, hogy itt én vagyok, a címben forgó game pedig a 2012-es mozi játékadaptációja. Illetve annak látszik. Lehet vele online és offline is játszani akár negyedmagunkkal, amennyiben sikerül erre a célra összegereblyézni (és kellő módon leitatni) a haverokat.

„Kellő alkoholmennyiséget elfogyasztva akár még szórakoztató lehet. Ez a megoldás is tesztelve lett!..."

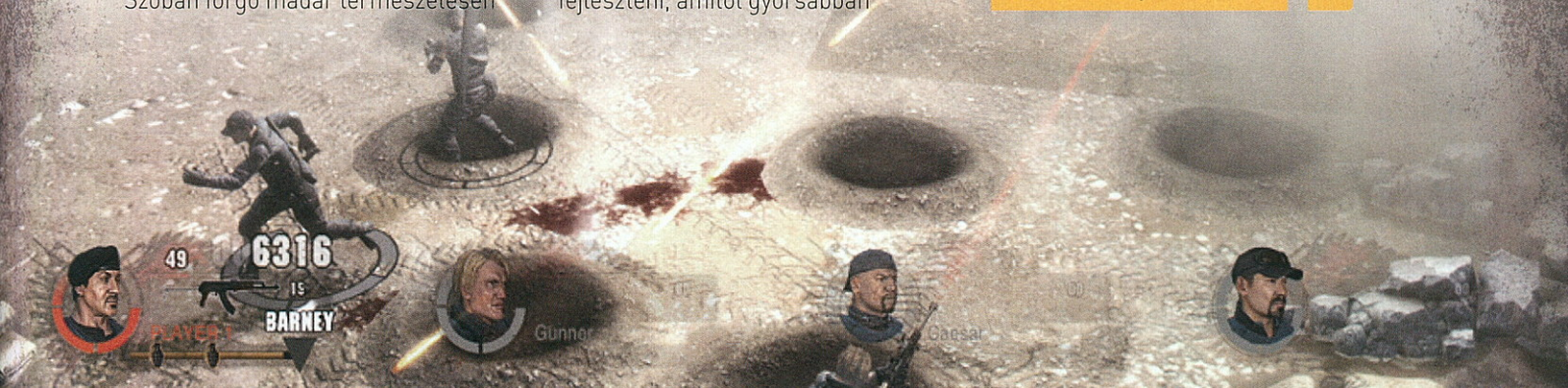
bizony a Sony piacáról érkezett egy kevéske alamizsna.
A szaki megállapítja azt is, hogy ugyan akciósan, de sikerült értékesíteni a Feláldozhatóak 2 játékváltozatának egy újabb példányát. A részinformációk szerint a madár, aki megvásárolta, Európában található, egy Budapest nevű faluban. A befolyt összeg fedezi az aznapi ebédjét, a többiek pedig visszafekszenek aludni, amíg újabb utalás nem történik (vagy fel nem kéri őket az Ubi valami hasonszőrű filmes/sorozatos fércmunkára).
Szóban forgó madár természetesen Megjegyzem, az online rész természetesen ugyanolyan halott, mint nagyjából a megjelenése után volt egy héttel. Négy emberre négy karakter, minek is több modellt elkészíteni? Erre gondolhattak a bájos fejlesztők, amikor kiválasztották Sly-t és hasraütés szerint három másikat (rasszonként egyet a miheztartás végett, de lehet, hogy rosszindulatú vagyok és véletlenszerű választás volt a Dolph Lundgren – Jet Li – Terry Crews hármas). Minden figura más fegyverekkel harcol, és máshogy néz ki a spéci killjük. Lehet őket fejleszteni, amitől gyorsabban futnak, meg tovább bírják, de olyan szűkmarkúan dobálják a tapasztalati pontokat, hogy ez egy több végigjátszásra tervezett játék.
A terv jónak tűnik, de én is csak kínkeservesen bírtam ki egy hős veteránnal karöltve. Ez is olyan felülnézetes anyag, mint a Narco Terror, csak itt alig látni valamit, olyan apró minden.
Van egy könnyebb és egy nehezebb fokozat, de már az alacsonyabb szinten is folyamatosan elvérzik a csapat – szerencsére a gépi társ legalább feléleszt, ezért az értékelőnél vajszívű leszek.
Gyűjtenivaló nincs, ellenben aljas grafika van. És fel lehet venni elejtett stukkereket, ha unjuk a sajátot.
Jet Li kést dobál, meg füstbombát szór, ilyenkor az ellenfél piros és látni valamit. Néha fel kell robbantani valamit Terry-vel és akadnak rövidebb, railshoter típusú pályák is.

A csoda az, hogy nem égtem ki lövöldözés során (elsőre fél fejezetet bírtam). Viszont mivel offline négyemberes játékokkal nem vagyunk eleresztve, kellő alkoholmennyiséget elfogyasztva akár még szórakoztató lehet. Ez a megoldás is tesztelve lett! Minden elfogyasztott fél liter pityóka után nő 5 százalékot az értékelő, anélkül pedig maradjunk a nagyon jóindulatú 20-asnál. Ez a cím pont oda való, ahová a pontszáma alapján képzeljük, beruházni rá még az akciós 800 forintos cédula mellett is megkérdőjelezhető.

› irta: Onimushaman

› Kiadó: Ubisoft
› Fejlesztő: ZootFly Games

20%



THE SWAPPER

› PS3 › PS4 › PS Vita › Wii U › PC

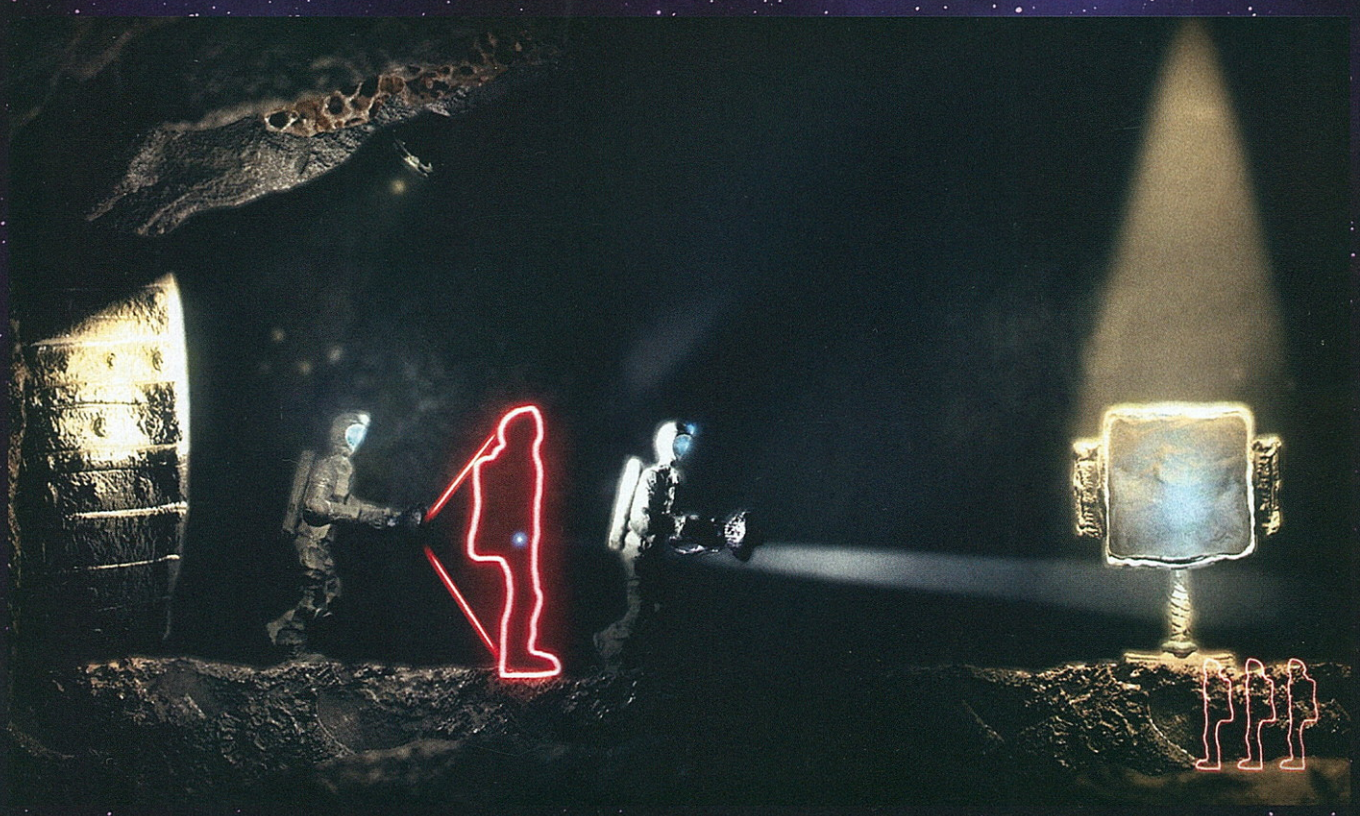
Az űrben senki sem hallja a sikolyod... csak a klónjaid

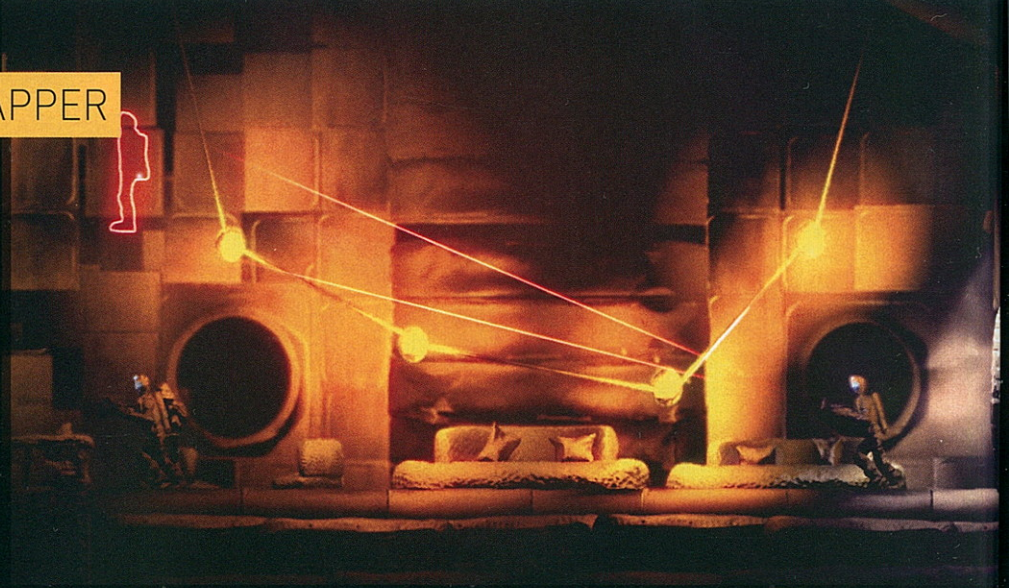
Nagyon szeretem azokat a filmeket, amelyek olyan intelligensen írnak és tálalnak, hogy kénytelenek legyünk mi magunk összerakni az egyes elemeket. Így nem a képernyőn látható tények miatt kell kikapcsolni a szürkeállományunkat, hogy csak annyira működjünk, míg a kukoricát vagy üdítőt a szánkhoz emeljük. Nem azt mondom, hogy ne szeretném a képregény adaptációkat, vagy Bay munkásságát. Néha tényleg jól esik kikapcsolni és nézni a naplementébe burkolózott ifjú párok románcát, miközben Optimus a háttérben egy Dinobot hátáról kardot szúr ellenlábasába, 3D-ben. Igen, nem állok be az oly divatos Bay utálók közé, szeretem a szemem is kényeztetni és az agyam is pihentetni. Bevállalom. Ugyanakkor rajongok az első mondatomban taglalt irányvonalért is. Úgy filmet nézni társaságban, hogy utána még órákat diskuráljunk róla, miközben a világot is megváltjuk filozófiánkkal, nos, az igazán ritka és nagybetűs ÉLMÉNY.

De mi a helyzet a videojátékok esetében? Ha az agyunk tornáztatását megcélzó alkotással szeretnénk az időnket múlatni, akkor az esetek döntő többségében (de inkább mindig) logikai játékok után kutatunk. Óriási a termés ebben a műfajban. Bőven van miből választanunk ahhoz, ha figyelmünket nem csak a radar figyelésével és a ravasz húzogatásával szeretnénk lekötni. Az újító erejű, vagy már egy meglévő metódus remek és továbbgondolt kivitelezésével sokak figyelmét fel lehet hívni, és a játékból sikertörténet lesz. De mi van akkor, ha egy cím túlmutat még ezen is? Ha alaposan igénybe veszi agytekervényeinket, ám a történetmesélés közben nem fogja a kezünket? Ha hagyja szárnyalni a gondolatainkat a komoly és újító logikai feladványainak köszönhetően? Amennyiben még olyan filozófiai kérdéseket is boncolgat, hogy mi a tudat, hogy kellünk-e hozzá fizikálisan, mi történik az elmúlás után, vagy mi a lét és honnan származunk egyáltalán, ráadásul mindezeket szokatlan technológiai és erős atmoszférájú miliővel képes tálalni, akkor megszületik a The Swapper.

A játék a messzi űrben és a messzi jövőben játszódik. Mivel az emberiség kimerítette erőforrásait, más bolygókon kutat hasznos nyersanyagok után, hogy azokat eljutassa a Földre. Ám az egyik bolygón nagyon furcsa és különös dologra lelnek: kollektív tudattal rendelkező kövekre. Az öntudattal rendelkező köveket elnevezik Figyelőknek és az állomásra szállítják őket. Mivel a kövek képesek mentális úton kapcsolatot létesíteni az emberekkel, szépen lassan beeszik magukat a tudatukba. Mint egy járvány, végigsöpörnek a legénységen, megtizedelve az állományt. A folyamat azonban kölcsönös, a köveknek is új érzéseik és gondolataik támadnak. Szembesülnek az emberi lét gyengeségeivel, például a félelemmel. Az emberek az elhullásuk előtt még új ismeretekre tesznek szert az új létforma segítségével. Megalkotják a swappert, amely klónozásra és tudat teleportálásra is alkalmas szerkezet, de aztán jól el is zárják, mert ördögi masina rongálja az elmét. A kietlen űrállomásra érkező hősünkkel és a swapper segítségével kell fényt deríteni arra, hogy mi is történt valójában, mit szeretnének a Figyelők és, hogy kik is vagyunk mi valójában.

Maximum négy klónt készíthetünk az eszközzel, akik ugyanazt fogják csinálni, mint mi. Abba az irányba mennek, amerre mi, akkor ugranak amikor mi, de természetesen ott, ahova épp klónoztuk őket: akár egy szinttel feljebb vagy lejjebb is megjelenhetnek, amennyiben rálátunk a platformra a swapperrel.





Irányításukkal egyetemben a tudatunkat is átlőhetjük. Minderre miért van szükség? Azért, hogy összegyűjthessük a zöld orbokat, gömböket, majd segítségükkel a kapcsolókat használva továbbjuthassunk az állomáson. A gömböket összeszedni nem könnyű feladat. A klónokkal sokszor nyomásérzékeny kapcsolókat kell aktiválnunk, melyek ajtókat nyitnak, vagy különböző színű fényeket iktatnak ki. Kék fényben nem tudunk klónozni, a pirosban váltani, a lilában pedig egyiket sem.

A feladványok nagyon elmések, igazi élmény felfedezni őket. Némelyek mellett sokat fogunk időzni, míg rájövünk a titok nyitjára. Olykor úgy voltam vele, még ezt az egyet megoldom, azután végre aludni térek, de persze egy órával később még agyaltam, amíg végül be nem aludtam kontrollerrel a kezemben. Másnap öt perc alatt megvolt a megoldás, ami nem is csoda, hisz' a játékkal álmodtam. A másik, ami miatt befészkeli magát a játék a tudatunkba, az a ritka erős atmoszféra. Az űr hideg, kietlen és nyomasztó. Talán a Solaris című sci-fihez tudnám hasonlítani. A képi megjelenítés nagyon ötletes! A The Swapper készítői (két helsinki egyetemi hallgató, Ottó Hantula és Olli Harjola), agyagot használva készítették el a pályákat, majd bedigitalizálták azokat. Mindezt természetesen a szabadidejükben.

A sok méltató jelző és dicsérő szó után mégis 70%-ot adtam rá. Ennek egyik oka, hogy sajnos nagyon rövid a játék és egyáltalán nem is változatos. Eleinte magával ragad a bája és elmés feladványai, de aztán észrevesszük, hogy a játék első negyedében felépített séma mit sem változik.

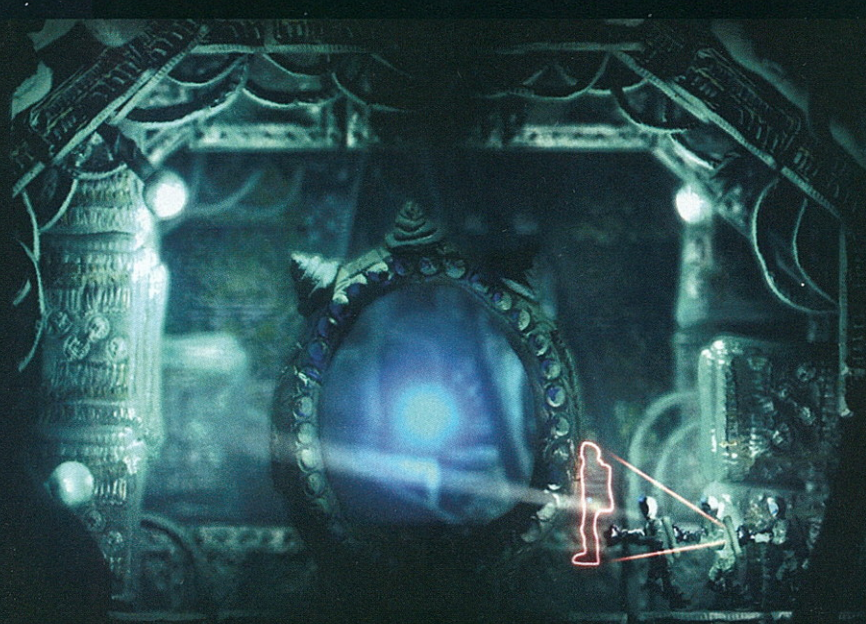
Az oké, hogy nehezednek a feladványok, de nem lépnek be új elemek, ami egy Metroidvania jellegű játék esetén eléggé lelombozó. Olyan mintha a Metroidot a játék első 5%-ában megszerzett felszereléssel kéne végigvinni. Jobban belegondolva, nem is olyan nagy gond, hogy rövid,

T H E S

„A The Swapper egy igazi kincs a mai játékok között, mely intelligens és több fronton is megmozgatja az agyunkat...”

viszont akkor a PSN-en feltüntetett több mint 7000 Ft-os ár irreális. Ami még bosszantott, hogy hiába az agyagvilág, ha néha csúnyán kisfelbontásúak a tereptárgyak. Ezt talán a sok-sok szűrővel kívánták kompenzálni, de eredménytelenül. Nyilván költségcsökkentés miatt döntöttek az agyagos kivitelezés mellett, de ha már ilyen, kár takargatni.

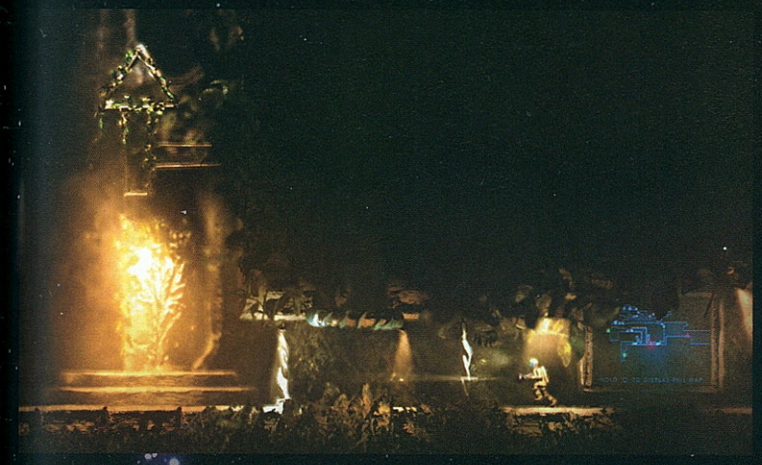
A The Swapper egy igazi kincs a mai játékok között, mely intelligens és több fronton is megmozgatja az agyunkat. Aki a látóidegeit szeretné egy kicsit pihentetni a sok torkolattűz és villódzás után, és helyette inkább szellemi tornára vágyik, annak bátran ajánlom. De sajnos ez a sajátos csere nem lesz világmegváltó...

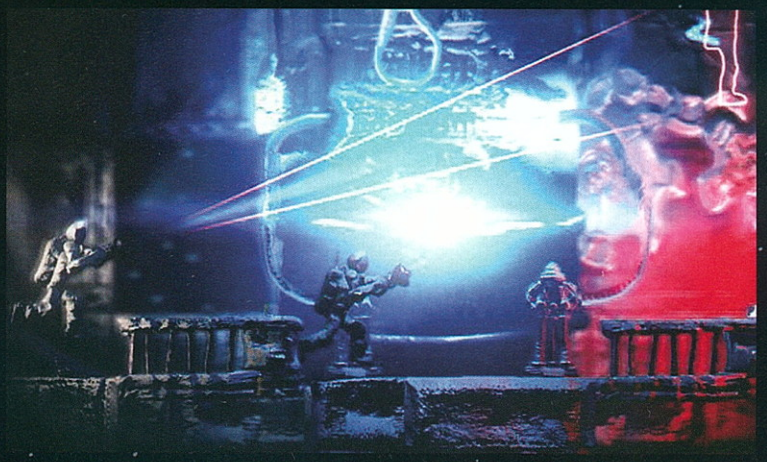


› írta: Dr. Zaius

› Kiadó: Facepalm Games
› Fejlesztő: Facepalm Games

› 70%





WAPPER

Four clones can exist at the same time

Ballag a katana...

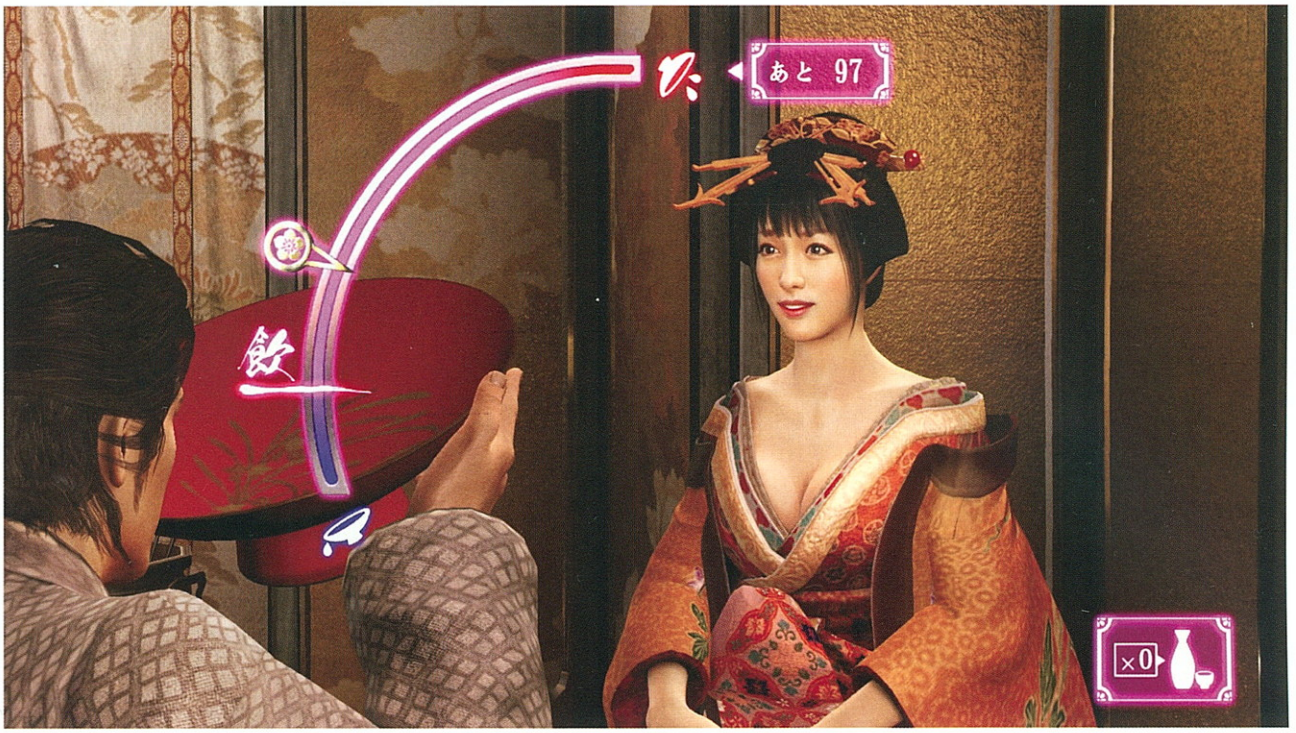
› PS4 › XONE › PC

„Videojátékok Alfától Zeldáig" – szól lapunk jelmondata, melynek jegyében nemrégiben úgy döntöttünk Szasával, hogy mostantól nem csak a nyugaton megjelent programokra szorítkozunk, hanem bővítjük palettánkat, és megpróbáljuk lefedni a teljes konzolos piacot. Ennek eredményeként tehát olyan exkluzív játékteszteket is olvashattok tőlünk a jövőben különböző japán játékokról, amelyeknek megjelenése kizárt angolul. Szép kis rajongótábora van ezeknek a játékoknak itthon is.

Új cikksorozatunk első tárgya, a Ryu ga Gotoku Ishin egy ilyen jószág: bár már nem egy mai darab (pont egy éve jelent meg odakint), de a mi szempontunkból több dolog is kiváló elsős tesztalannyá teszi. Egyrészt egy olyan játékról beszélünk, ami nemcsak a játékosok, de a kritikusok körében is egyöntetű sikereket ért el. A szigoráról híres Famitsu például közel tökéletes, 39/40-es értékeléssel jutalmazta. (Az első két napon közel negyedmillió példányt adtak el Japánban belőle.) Másfelől nem csak keleti barátaink kiváltsága lehet a program élvezete, hiszen a játék külföldről való berendelése után (ami kis utánajárással már semmi problémát nem okozhat a mai világban) és az oldalt található link felkeresésével te magad

A több éve létező KHHsubs szerkesztői olyan Yakuza rajongók, akik célnak tűzték ki, hogy a nem japán játékosok is lehetőséget kapjanak a csak a szigetországban megjelent epizódok teljes körű élvezetére. Honlapjukon nem csak a Kenzan! és az Ishin! végigjátszása és a történetük részletes ismertetése található meg angolul, de a tárgyleírásoktól kezdve a térképeken át a mellékküldetések elemzéséig minden olyan információ, ami a játékok 100 százalékos teljesítéséhez szükséges. És mindezt teljesen ingyen. Respect!

A QR kód és okostelefonod segítségével azonnal felkeresheted az oldalt.



is kiveheted a részed a program nyújtotta örömökből, mindenféle előzetes japán nyelvismeret nélkül! A játék egyébként a nálunk is futó (és igen hányattatott utat bejáró) Yakuza sorozat mellékága, így akiknek azzal korábbról volt már tapasztalatuk, könnyebben képet tudnak alkotni a most következő programról. Ellentétben a széria fő részeivel, amelyek a modern Tokió yakuzái köré építették fel cselekményüket, itt most egy teljesen más környezettel ismerkedhetünk meg. Hölgyeim és uraim, öveket bekapcsolni, 150 évet ugrunk vissza az Edo-korabeli Japánba!

Egy szomorú szamuráj

Időpont: a XIX. század második fele. Helyszín: Japán. Aki csak egy kicsit is foglalkozott valaha az ország történelmével, bizonyára tudja milyen zűrzavaros időszak volt ez odakint akkortájt. A nagy változások kora... Ha máshonnan nem, a nagy sikerű 'Az Utolsó Szamuráj' című filmből egészen biztosan közelebbi képet kaphatsz róla. A világtól való 300 évnyi elzártság után, fekete hajókon külföldiek jelennek meg 1853-ban Japán partjainál, és ultimátumot intéznek az ország vezetőihez: vagy önszántukból megnyitják a kapuikat a nyugati nagyhatalmak előtt és vállalják velük a kereskedelmet, vagy erőszakkal fogják kikényszeríteni azt. Utóbbi nem csak üres fenyegetés, hiszen épp az elzárkózásnak köszönhetően Japán technikailag több száz éves lemaradásban van a világ más, fejlett országaihoz képest. Így egy lehetséges háború ígérete például Amerikával nem sok jóval kecsegtet. A hír gyorsan terjed az országban, és a társadalom két részre szakad: az egyik oldalon azok a Shogunnak felesküdött extrém nacionalisták állnak, akik a régi világot minden áron megőrizve legszívesebben elüldöznék a barbároknak tartott külföldieket. Velük állnak szemben azok a liberálisabb felfogású emberek, akik feloldanák az elzártságot, és nem csak a háborútól való félelmükben, hanem a lehetőséget felismerve, hogy a külföldiektől tanulva modernizálják Japánt. Nem kellett sok időnek eltelnie, hogy a szélsőséges nézetkülönbségek az egész országra kiterjedő véres összecsapásokba torkolljanak.

Ebben a polgárháborútól sújtotta időszakban éli mindennapjait főhősünk, Sakamoto Ryoma, akit a Kenzan (A Yakuza sorozat másik múltban játszódó mellékága) Miyamoto Musashijához hasonlóan szintén egy valóban élt híres történelmi személyről mintáztak. A játék történetének kezdetén még csak egy egyszerű szamuráj, akinek fogalma sincs azokról a nemsokára bekövetkező eseményekről, amelyek hatására Japán egyik legnagyobb hősévé lép elő. Egy év távollét után tér vissza hajón szülőhelyére, Tosába, ahol első kézből tapasztalja meg a helyi szociális rendszerből fakadó társadalmi igazságtalanságokat. Nem sokkal később, amikor mostohaapjával is végez egy ismeretlen maszkos támadó, a gyilkos nyomait Kiotóba követve valami olyasmibe keveredik, ami nemcsak az ő életére, hanem az ország sorsára is beláthatatlan következményekkel lesz. A sztoriról ennyit, minden további szó csupán spoiler lenne. A történetről összességében elmondható, hogy a játék többi részéhez hasonlóan kiváló, és habár időnként elhajlik a valós történelmi eseményektől, de mindvégig izgalmas és fordulatos marad. Gyakorlatilag az első perctől az utolsóig képes fönntartani a játékos figyelmét.

Kezdetek

Virtuális Ryománk felett azon a ponton vesszük át az irányítást, amikor a hajóról leszállva ott áll szülővárosa, Tosa partjain. Ekkor a program szépen kis is oszt két (jó értelemben vett) sallert. Az első pofon a grafika minőségének szól: eszméletlen szép! Az Ishint megelőzően már nem kevesebb, mint öt korábbi Yakuza rész jött ki PS3-ra, így nagyjából fel voltam

készülve a látványra. Meg ahogy azt Móricka elképzeli! Nem csak az előző részekhez képest fejlesztették jelentősen tovább a látványt, de nyugodtan mondhatjuk, hogy a legszebb PS3-as játékok között foglal helyet a program. Különösen annak fényében nagy szó ez, hogy a fejlesztők többsége manapság, ha egyszerre ad ki jelen- és előző generációs gépre egy anyagot, akkor általában az előbbi élvez előnyt az utóbbi kárára. Itt azonban a PS3-as verziónak nincs miért szégyenkeznie, és az erősebb tesón csak annyival szebb a program, ami egy ilyen gép esetében elvárható. A másik elismerést a világ kidolgozottsága váltotta ki belőlem. Egy szóval: él. Ez a tulajdonsága leginkább az embereken mérhető le. A járókelők nemcsak véletlenszerűen mászkálnak az utcán fel-alá (mint a legtöbb hasonló sandbox alapú játékban), hanem láthatóan kapcsolatban állnak a környezetükkel: az éttermekbe betérve rendelés után leülnek egy asztalhoz enni, a boltokban nézelődnek az áruk között, oltárok és szentélyek mellett meg-megállnak imádkozni, stb. De említhetném a két kedvenc esetemet is például, amikor egy pihenő macska Ryomától megijedve felborított pár útjába eső vázát, vagy amikor az utcán fogócskázó gyerekek közül az egyik véletlenül nekem rohant, majd a földre bukva nekiállt bömbölni. Sok időnek kellett eltelnie, mire hozzászoktam az ilyen és ehhez hasonló eseményekhez. A részletesség és az odafigyelés a fejlesztők részéről egészen elképesztő, a program életszerűsége csakis a mostanra már legendás státuszba emelkedő Shenmuéhoz hasonlatos.

Oké, tegyük fel, hogy kigyönyörködtük magunkat, most már kezdjünk el végre játszani! Miután letudtuk az oktató módnak is felfogható első fejezetet, a cselekmény átkerül Kiotóba, ahol kiszélesedik előttünk a világ átvitt, és szó szerinti értelemben is. Akik behatóbban játszottak valamelyik korábbi Yakuza epizóddal, azok nagyjából sejthetik, miről van szó. A játék tulajdonképpen egy szentháromságra épül: haladás a sztoriban, harc, egyéb tevékenységek. Fantasztikus, hogy a rendszer egyik eleme sem hangsúlyosabb a többinél, nincs köztük sorrendiség, és soha nem mennek egymás rovására. A történetet továbbgörgető küldetések a GTA-hoz hasonlóan mindig kisebb szakaszokra osztottak, és ha éppen nem valamelyik küldetés közepén vagyunk, akkor tarthatunk benne szünetet, amikor csak akarunk. Harcból viszont sok lesz, ez – legalábbis kezdetben - elkerülhetetlen. Kiotó utcáit járva cirka félpercenként köt bele hősünkbe valaki, és ami első hallásra talán frusztrálóan hangzik, az a gyakorlatban nem is akkora nyűg. Egyrészt mert élvezetes. A Kenznan!-hoz hasonlóan négyféle küzdőstílus áll rendelkezésünkre, amelyek közül valós időben bármikor válthatunk a csata közben a d-pad irányainak segítségével. Az első az egykardos stílus. Ez az alap, tulajdonképpen a legkiegyensúlyozottabb mind közül, a legjobb a védekezésre, egy-egy elleni küzdelmekben szinte csak ezt érdemes használni. A második a pisztolyos stílus, Ryoma egy lőfegyvert markolva távolról puffanthatja le ellenfeleit. Ráadásul az alap lőszer végtelen, így leginkább ezt az irányzatot éri meg erőltetnie azoknak, akiknek csak a hatékonyság számít, 'hit-and-run' taktikával tulajdonképpen a harcok döntő többsége megnyerhető. A harmadik az előző kettő kombinálása, azaz kard és pisztoly egyszerre. Ez megfelel a közeli és távolabbi harcra is, cserébe viszont mindkettő hatékonysága megfeleződik. Még védekezni sem lehet ilyenkor, csupán kecsesen arrébb libbenni a csapások elől. Ajánlott a gyenge ellenfelek nagy tömegben való leszedálására. És végezetül maradt a pusztakezes stílus, ami véleményem szerint a leggyengébb: támadásai alig

sebeznek, és védekezni ugyan lehet, de minek. Ha éppen karddal vagy egyéb fegyverrel támadnak nekünk (és hidd el, gyakran előfordul), akkor az mindenféleképpen sebezni fog. Én szinte soha nem használtam. Van még egyébként egy félig titkos ötödik stílus is az egyéb fegyverek számára (pld. kétkezes óriáskard, lándzsa). Ez csak akkor hívható elő, ha rendelkezünk a megfelelő eszközzel, és inkább csak érdekesek, mintsem hatékonyak.

A harc másik nagy erénye a változatosság. A játék során folyamatosan kapjuk a küzdelmek és a mellékküldetések után a tapasztalati pontokat, amelyekből új mozgásokat vehetünk. Nem is keveset, stílusonként olyan 30-40 darabot. Egy kis matekkal rájöhetünk, hogy a játék végére 120-160 mozgás lesz a repertoárunkban. Így a küzdelmek sosem válnak unalmassá, amint kiismertük az éppen már meglévő mozgásokat, jön egy pár újabb. Az életerőcsíkunk alatt látható kék csíkot bekapott sebzésekkel vagy sikeres csapásokkal feltöltve lehetőségünk van úgynevezett heat action-ok elsütésére. Ezek az Ishin amolyan „szuper" támadásai. Ilyenkor pár másodperce kiveszi a játék a kezünkből az irányítást, hogy minél látványosabban, minél több kameraszögből mutasson be rövidke, de igen jól megkoreografált, brutális pillanatokat. Brutális, igen, mert a játék durva, méghozzá nem is kicsit. Na jó, nem egy Mortal Kombat, itt nem repkednek sem végtagok, sem egyéb testrészek, de a maga módján meglehetősen erőszakos. Kardcsapásaink után spriccel, fröccsen a friss hemoglobin. Ez különösen akkor szembeötlő, ha az előbb említett heat action-nel sikerül véget vetni a küzdelmeknek: a kamera ilyenkor még közelit is, és szinte magunkon érezzük a pengeéles kard okozta vágás fájdalmát és a vér melegségét. Kezdetben előfordult velem, szabályosan összerezzentem és felszisszentem egy-egy ilyen explicit jelenet láttán. Durva? Igen, de nem öncélúan. Csupán egy erőszakos kornak állít hiteles tükröt. Élvezetes és kielégítő? Maximálisan.

„A részletesség és az odafigyelés a fejlesztők részéről egészen elképesztő, a program életszerűsége csakis a mostanra már legendás státuszba emelkedő Shenmuéhoz hasonlatos..."

Elvan a gyerek, ha játszik...

Rengeteg egyéb lehetőség áll rendelkezésünkre, ha a sztori felfedezésén és a harcon túl minél jobban szeretnénk elmerülni az Ishin világban. Úgy is mondhatnám, hogy nagyon-nagyon (NAGYON!) sok lehetőség. Habár a bejárható terület csak fele- vagy negyed

akkorra, mint ahogy azt egy GTA-ban vagy egy Assassin's Creedben megszokhattunk, de kb. ötvenszer több dolgot lehet csinálni. És most egyáltalán nem túloztam. Kezdésként ott vannak a minijátékok, közel 30 darab, olyan elfoglaltságokkal, mint például horgászat, póker (több fajta), éneklés, tánc, mahjong, ételkészítés, rengeteg ősi japán kártya- és szerencsejáték, és még hosszan sorolhatnám. Ráadásul ezek a játékok nem csak díszként vannak jelen, hogy fejenként pár perces játékidővel a változatosság hamis illúzióját keltsék. Nem! A legtöbb játék önmagában is megállja a helyét. A versenyjátékok esetén például lehetőség van bajnokságokra is benevezni, amelyek sokszor több időt is elvehetnek, mint maga a főküldetés, így aztán nyugodtan mondhatjuk rájuk, hogy külön játékot képviselnek a játékon belül. Erre talán jó példa, hogy én személyesen is ismerek olyan rajongókat, akik nemhogy ebből a játékból tanultak meg mahjongozni, de annyira rákattantak, hogy egy-egy új Yakuza játék vásárlása esetén 30-40 óráig hozzá sem nyúlnak a sztorihoz, csak a minijátékokra koncentrálnak. Megint mások csak azért teszik be a 100. óra után is a lemezt a gépbe, hogy online pókerezhessenek. Nemcsak szórakoztatóak e mellékszálak, még érdemes is foglalkozni velük, hiszen az eredményes játékot jutalmazza a program. Olyan cuccokhoz juthatunk hozzá a segítségükkel, amelyek megszerzése máskülönben lehetetlen lenne.

Ez a tartalom önmagában elég lenne 3-4 játékra is, és még mindig csak a jéghegy csúcsát kapargattuk meg egy kicsit. Szinte lehetetlen elmondani, hogy mi mindenre van még lehetőségünk az ősi Japán felfedezésekor. Segíthetünk például egy hirtelen elárvult lány adósságát kifizetni, hogy ne kelljen eladnia a szülei házát. Ehhez kapunk egy farmot, ahol termeszthetünk mindenféle zöldséget, tarthatunk állatokat, készíthetünk különféle ételeket, amelyekkel aztán lehet kufárkodni (ennek a résznek a teljesítése már önmagában legalább 5-10 órát vesz igénybe). Vagy lottózhatunk. Vagy elmehetünk különféle harci bajnokságokra. Felfedezhetjük a több mint 40 dungeon valamelyikét (ahová egy gyűjthető kártyajáték segítségével még segítőket is hívhatunk). Belekezdhetünk a közel 70 melléküldetés valamelyikébe. Levadászatunk körözött személyeket. Barátkozhatunk NPC-kkel. Elkezdhetjük gyűjteni a több száz fegyvert, páncélt és egyéb kiegészítőt, vagy éppen készíthetünk is egyet magunknak a meglévő tartozékokból. De nemes egyszerűséggel dönthetünk úgy is, hogy belőlünk lesz a világ legjobb embere (nos, a több száz gyilkosságot leszámítva legalábbis), és jócselekedetekkel elkezdhetünk jó karmát gyűjteni, amit aztán a szentélyeknél beválthatunk különféle képességekre. Folytathatnám még, de azt hiszem felesleges... Mostanra gondolom már lejött, hogy az Ishin nem más, mint a valaha volt legtartalmasabb játékok egyike. A program egyébként minden elért eredményről bármikor megtekinthető és minden részletre kiterjedő statisztikákat vezet (amely még a megtett lépések mennyiségét is számon tartja). Ha mindent ki akarunk szedni belőle, akkor legalább 300-400 órányi tömény játékhoz készítsünk be hideg elemózsiát.

> **„Egy hihetetlen igényességgel és alázattal megalkotott mestermű, ami büszkén bizonyítja, hogy az utóbbi időben sokat balfácánkodó SEGA még mindig tud nagyot alkotni..."**

Összegzés

Nagyjából ez volna az Ishin, nemhogy dió-, hanem inkább mogyoróhéjban. Egy hihetetlen igényességgel és alázattal megalkotott mestermű, ami büszkén bizonyítja, hogy az utóbbi időben sokat balfácánkodó SEGA még mindig tud nagyot alkotni. Persze azért minden rajongásom ellenére be kell ismernem, hogy apróbb hibái vannak, mert tökéletes játék nem létezik. Ilyen például a néha rosszkor, rossz helyen lévő operatőr, egyes dungeonok felesleges hosszúsága, vagy éppen a harcok esetenkénti nem túl kiegyensúlyozott nehézsége. Ezek azonban apróságok, amelyek felett könnyű szemet hunyni. Talán azt még felróhatjuk, hogy bár önmagában értékelve egy közel kiváló tartalmú program, de a sorozat többi részével összehasonlítva némely tekintetben elmarad. A közvetlenül előtte megjelent ötös sorszámú fő epizód például még ennél is tartalmasabb (ami egyébként nyáron nálunk is megjelenik végre angolul, nagy pacsi érte a SEGA-nak!), de ez is inkább olyan dolog, ami csak a sorozat rajongóinak tűnhet fel.

A játékra végső soron úgy érdemes tekinteni, mint egy egzotikus japán falatra. Ha még nem kóstoltad korábban, akkor elsőre talán kicsit furcsa lehet, de ha nyitott vagy az új dolgokra, és hagyod, hogy az ízek szétterjedjenek a szádban, akkor akár az egyik kedvenc ételed is válhat belőle. Én csak ajánlani tudom, hiszen egyetlen fogás áráért egy komplett menüsort kapsz a lehető legváltozatosabb és legínycsiklandóbb falatokból, amelyek hosszú-hosszú időre képesek eltelíteni az igényes játékosok bendőjét. Nem csak ínyenceknek!

> írta: Sanada

> Kiadó: Sega
> Fejlesztő: Sega

90%

MONDO GAMES

2015. ÁPRILIS 11-12 @ HUNGEXPO

NE HAGYD KI A TAVASZ LEGNAGYOBB E-SPORT RENDEZVÉNYÉT!

KATTANJ RÁNK:

MONDOGAMES.HU /MONDOGAMESHUNGARY YouTube /MONDOCON

HEROES OF THE STORM

STARCRAFT II

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

JUST DANCE

NARUTO -ナルト-

LEAGUE of LEGENDS

MINECRAFT

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

avagy adaptálni vázáról konzolra

›PS4 ›PC

Már egy ideje megfigyeltem, hogy a külföldi szaksajtó az „Epic", vagyis az eposzba illő/epikus kifejezést hónapról hónapra előveszi, hogy általa címkézhessen fel egy tripla A-s címet. Tudják, hogy erre ugrik a nép, tudják, hogy a videojátékok 90 százaléka amúgy is egy küldetés narratíva alapjaira épül, és tudják, hogy remekül mutat az előzetesben ez a mostanra divatfrázissá satnyult és súlyát vesztett melléknév. Épp ezért, a zsurnalizmus legolcsóbb eszközének tartom ennek használatát: kockázatmentes, biztonságos és mostanra már nem mond semmit. Pedig, ha engem kérdeztek, rögvest Homérosz ugrik be róla, műveinek grandiózusságával, egyszerűségével és természetességével. Ez utóbbi persze roppant költőien hangzik, ám, ha azt mondom, hogy a természetességet a mindenség összességének komplexitása, és legapróbb alkotóelemeinek mélysége adja, akkor talán érthető, miért szoktam ritkán használni ezt a kifejezést. Az Apotheon-t fejlesztő Alien Trap Games úgy látszik, tisztában van az eposz elcsépelt mivoltával; ezt orvosolandó, mostani oldalnézetes akció-kaland címükbe, került egy csipetnyi Homérosz, amire egyáltalán nem számítottam.

Nikandreos, egy sokadik görög polisz, sokadik katonája, eszméletlenül fekszik az utca kövein, ám ahogy magához tér, meglátja, hogy hőn szeretett városa lángokban áll, és sanszosan ő az egyetlen túlélő több mérföldes körzetben. Meg is jelenik előtte Zeusz felesége, Héra, és közli vele, hogy férje többé nem hajlandó a halandók ügyeibe avatkozni, így az emberi fajnak (vagy legalábbis a görögöknek) nincs már sok ideje hátra a teljes megsemmisülésig. Héra azonban hajlandó Zeusz ellen konspirálni, ezzel állva bosszút hűtlenségéért: tervének első lépéseként, felküldi Nikandreos-t az Olümposzra, hogy Kratos mintájára ő is rendet tehessen a panteonban, és meggyőzhesse annak urát, hogy ismét fordítsa felénk orcáját.

Egyszerűség

Az Apotheon legalább oly mértékben függ a görög mitológia alapvetéseitől, mint mondjuk a God of War, viszont a piacképesség jegyében elkövetett túlkapások már nem érhetőek rajta tetten. Sokkal inkább érződik egy kultúra hordozóközegének, mintsem egy soviniszta fantáziaszüleménynek. Nikandreos, pont, ahogy a játék, nem akar bizonyítani semmit, nem ordítja a képünkbe az erkölcsi deficit hordalékául felszínre vetett tanulságot, csak végigvezet minket egy templomon, csarnokról-csarnokra, oltárról-oltárra; és bevallom üdítő ez a tudatos és letisztult történetvezetés egy mai videojátékban.

Játékmenetének aspektusai is inkább az egyszerű, de nagyszerű elvet követik. Magunkra öltünk egy páncélt, felkapunk egy fegyvert, és már mászhatjuk is az Olümposzt, hogy istenek közt is

istent játszhassunk. Nikandreos gyakorlatilag a halandó görög harcos mintapéldája: hatalmas pajzs és méteres dárda mellett is tud platformokat mászni, nagyokat ugrani és maratoni távokat futni.

Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék már-már önmagát játssza ki, ugyanis tervezést és precíz mozdulatokat vár el tőlünk minden harc esetén; ám a puritán, kétdimenziós oldalnézetnek és a csíkban legördülő menüknek köszönhetően, minden interakció intuitívnek hat.

Grandiózusság

Játszóterünk, az Olümposz, természetesen hatalmas méretekkel rendelkezik; minden szekcióját egy-egy istenség birtokolja. Artemisz a driádok közt vadászik erdejében, a föld alatt rezidáló Hádész halandók vérében mártózik meg reggelente, míg Apollón birtokait a hárfa hangja és a nap fénye járja át. Az Alien Trap pedig kilométeres kiterjedésük ellenére is képes volt nem csak esztétikussá illetve a játékos számára kihasználhatóvá, hanem élettel telivé varázsolni ezeket a pályákat. A hegy központi menedékéül szolgáló Agora kovácsműhelyeiben szüntelenül hajlítják az acélt, a pincékben a feketepiac ügynökei bonyolítják sötét ügyeleteiket, miközben az útszéli boszorkány portékái közül leemelhetünk egy-két szimpatikusnak kinéző bájitalt, tekintve, ha eleget nyom az erszényünk.

Az istenek ellen folytatott harcaink megtervezése közben azonban elgurult a fejlesztők gyógyszere. Méghozzá jó értelemben.

Azt most nem ecsetelném, hogy a nagyobb összecsapások közben olyan érzésünk van, mintha a 15 eurónkért cserébe egy komplett orkesztrát pakoltak volna mögénk. Ez már a God of War esetében is így volt, viszont a múlt évi Transistor-höz hasonlóan, az Apotheon is történetet mesél bossharcain keresztül. Minden istenséget saját játszmájában, saját eszközeivel kell legyőznünk, ezek pedig kivétel nélkül mondákból köszönnek vissza. Apollón, palotája minden fényét magához gyűjti, így a sötétben, vagy a Daphnétól kapott amulettünkkel, vagy ennek hiányában fáklyánkkal kell bevilágítanunk a teret. Mindkét opció működik, ám utóbbi esetében fel kell áldoznunk pajzsot tartó kezünket. Artemisszel hadra kelve, a vad és vadász játékában kell részt vennünk, melyben az istennő sajátos mágiájának és temperamentumának köszönhetően a szerepek folyton cserélődnek. Tehát vagy Ő kap el, miközben őzként futsz előle, vagy Mi Őt, mikor már nagyon unatkozik. Kedvencem mégis

„A vizualitásból eredő egységesség szinte kikezdhetetlen, látszólag betonbiztos falanxként állja a kritikus metsző pillantását. Ám sajnos van benne egy gyenge láncszem, mégpedig a mesterséges intelligencia...”

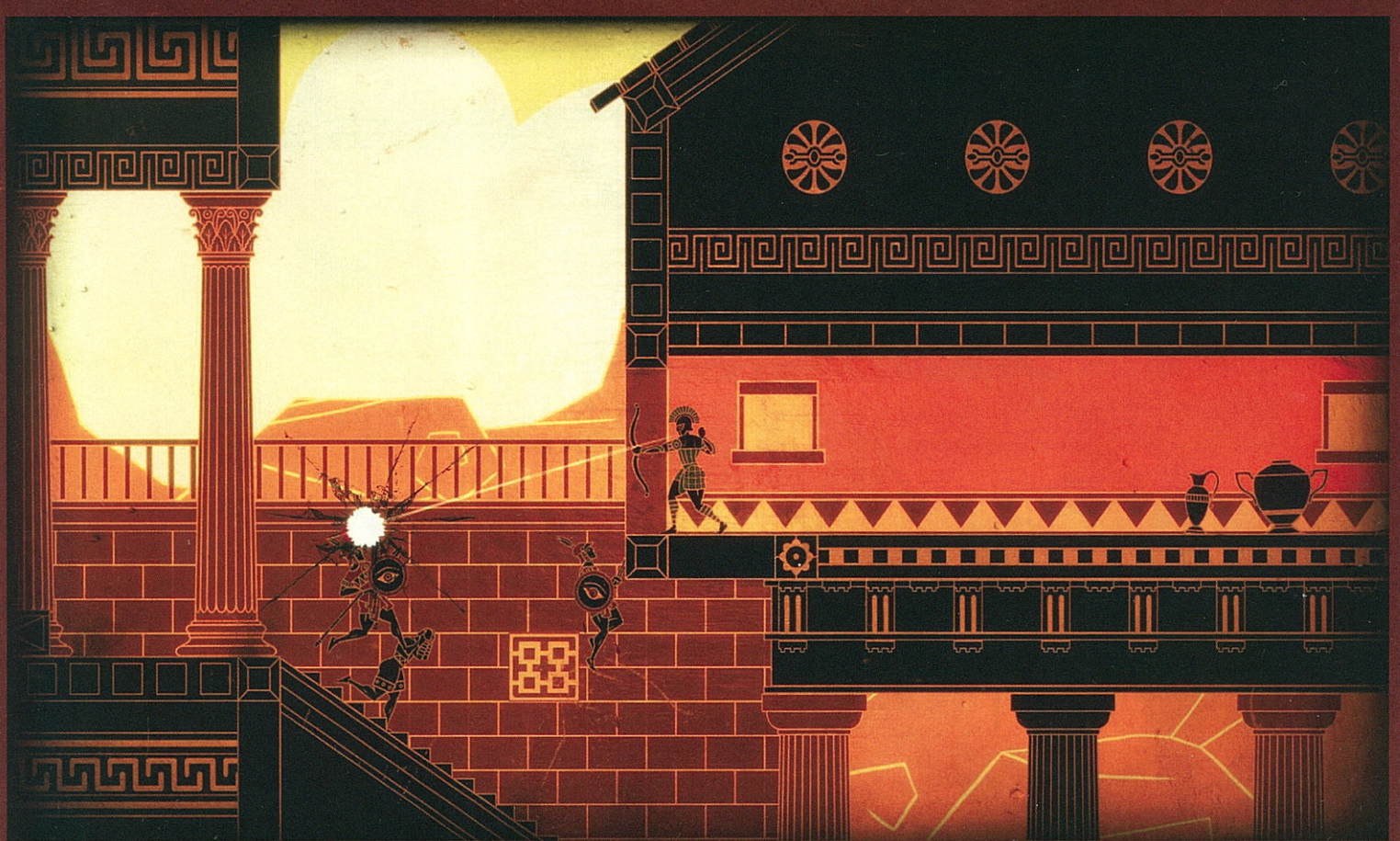
Athéné volt, akin nem harcosként, hanem stratégaként kellett felül kerekednünk. Csarnokába egy tengelye körül forgó labirintuson keresztül vezet az út, melyben annak tudatában kell orientálódnunk, hogy, ami egy pillanattal ezelőtt platform volt, az már könnyen lehet, hogy egy meredek sziklafal.

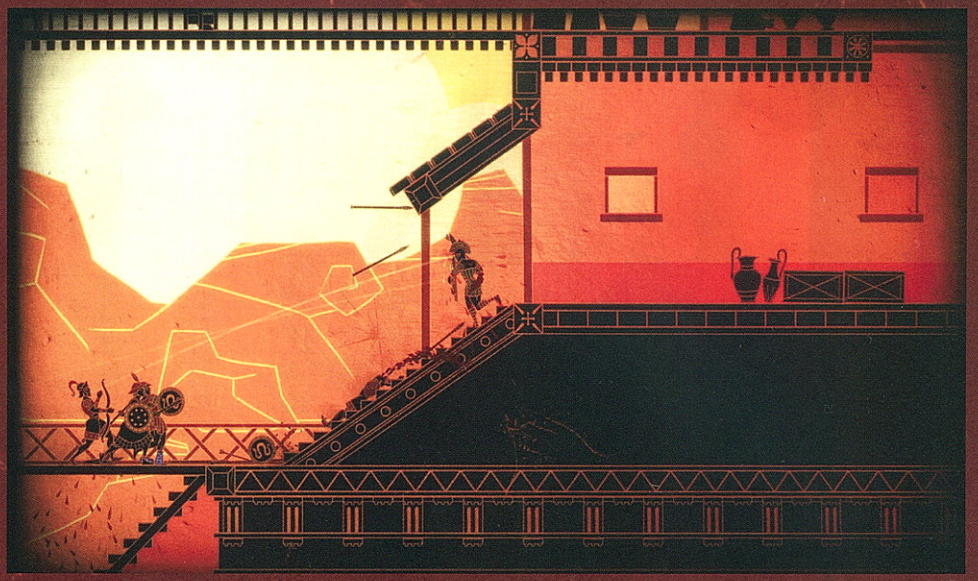
Természetesség

Végül a homéroszi véna a játék vizualitásában mutatkozik meg. Szó se róla, az Apotheon-t játszva, már annak első percében is egy külön dimenzióban érzed magad, hisz, ami eléd tárul, az nem más, mint egy mozgó vázafestmény. Olyan színeket látunk, melyeket még azelőtt soha videojátékban, és a kétdimenziós oldalnézethez idomuló fix kameraszög is lehetővé teszi a szűrők roppant kreatív felhasználását. Azonban csak órák múlva esik le, hogy a grafika az, ami összerántja a játék egészét.

Már említettem, hogy az Apotheon egy nép értékeinek 21. századi megtestesüléseként funkcionál, ám a múlt havi számunkban bemutatott Never Alone-nal ellentétben, a mögöttes háttér ezúttal nem veti ki magából a játékmenetet.

A mozgáskultúra, a fegyverforgatás, a karakterek, a helyszínek, tehát maga a kaland olyan lendülettel mászik le a váza agyagáról





egyenesen merevlemezünkre, mintha háromezer esztendeje erre az alkalomra várt volna.

Nem mondom, a görög mítoszok mintáihoz való túlzott ragaszkodás képes olykor kontra-produktívvá válni. A játék tízórányi kreatív pezsgést kínál... egy faék egyszerűségű történettel. Kontraszt gyanánt, a God of War, mint egy ógörög legenda vásári kiadása sokkal fordulatosabb volt, büdzséméret ide vagy oda. A hálóját szövögető Héra olykor ugyan szereti az idegszálainkat cincálni, de nem elég ez ahhoz, hogy az Apotheon cselekményét kellően feszessé tegye.

A vizualitásból eredő egységesség szinte kikezdhetetlen, látszólag betonbiztos falanxként állja a kritikus metsző pillantását. Ám sajnos van benne egy gyenge láncszem, mégpedig a mesterséges intelligencia. Az Alien Trap valószínűleg egy gyors és dinamikus MI-t akart programozni, mely pillanat alatt képes taktikát váltani és alkalmazkodni a játékoshoz. Ebből végül az sült ki, hogy a boss-okon kívül minden opponensünk cirkuszi majom módjára utánozza mozdulatainkat, ahelyett, hogy megpróbálnának minket megölni, mint ahogy azt egy kiforrott MI szokta tenni. Kétféle kimenetele lehet egy véletlenszerű csatának: a másodperces ütközetek egy egész percig elhúzódnak, vagy sarokba szorítod az ellent, és egyetlen szúrással kivégzed. Jól kiegyensúlyozott küzdelemre ritkán adódik lehetőség.

Egy művészi indíttatású oldalnézetes akciójátékra azonban még ritkábban, és éppen ezért vagyok hajlandó túltenni magam ezen az ordító szarvashibán. Az Apotheon-ban egyszerre egyesül Apollón inspiratív jelensége, Athéné higgadt mértéktartása, és Zeusz ominózus szikrája. Kisebb csoda, hogy a The Talos Principle-től számítva csupán egy hónapot kellett várnom, hogy újra kimondhassam ezt; én mindenesetre örülök, hogy a Croteam után az Alien Trap is emlékeztetett rá, miért figyelem árgus szemekkel a független piacot.

Köszönjük a cikket Archonnak, az Otherworld élménymagazin kiváló munkatársának.

OTHERWORLD.HU

› irta Archon

› Kiadó: Alien Trap Games
› Fejlesztő: Alien Trap Games

›30%

Megtörtént eseményekkel vagy igazi személyekkel való egyezés a véletlen, de legalábbis az író műve! Minden gamer életében előfordul, hogy játék közben azt gondolja: ennél én jobbat is tudnék, ha lehetőségem lenne rá! Az író élete úgy alakult, hogy meg is adatott neki a játékfejlesztés. Így most szeretne az elmúlt évekből pár sztorit, illetve tapasztalatot megosztani, egy kis csavarral: a cikksorozat egy fiktív fejlesztő fiktív naplója. Bár a játék sosem létezett, és valószínűleg nem is fog, a felvetett problémák, döntések, hibák nagyon is valósak. A jegyzékben szereplő szoftverek többnyire ingyenesek, de nagyon fontos, hogy a licenszek általában tartalmaznak valamilyen kikötést, ezért csak óvatosan!

Az előző részből: a szerző úgy döntött, örökségét felhasználva megpróbálja megvalósítani egy régi álmát – saját játékprogramot készít! Összeszedett egy kisebb csapatot (Lajost, a programozót, Fülöpöt, a pályatervezőt, és Rezsőt, a grafikust), felhúzta a kezdéshez szükséges informatikai infrastruktúrát (szerverek, fejlesztői szoftverek), és nekiállt a fejlesztésnek. Mivel hősünk programozó, ez a rész főleg az őt érintő problémákról szól majd...

Egy programozó szemével: Elképzelt fejlesztői napló

II. rész

II. Motorbetegségek

2014. December 2.

Lajossal nekiálltunk összerakni a projekt technikai alapjait. Mivel még mindig nem döntöttük el, milyen platformokra fogunk kijönni, megpróbáltuk úgy megtervezni a dolgokat, hogy mobiloktól az asztali konzolokig minden lefedjünk. Szóba került, hogy valamilyen kész motort, szerkesztőt használjunk, például Unity-t, ami mostanában nagyon menő, vagy Unreal Engine-t, ami már évek óta folyamatosan bizonyít, de végülis a saját fejlesztés mellett maradtunk. Önbizalomban nincs hiány - ha ez lenne az első játékunk, szinte biztosan nem így lett volna!

2014. December 12.

Eltelt lassan két hét, de szépen alakulunk! Lajos elkészült egy egyszerűbb editorral, én pedig a 3D motort kalapáltam, már képesek vagyunk alapvető szerkesztési műveletekre. Az alaprendszer legalsó rétegének az SDL-t választottam, ez ugyan kicsit idejétmúlt API-t nyújt, viszont gyakorlatilag minden platformon megoldja a legalapabb input/output igényeket. Az editor maga egyelőre simán Windowsos elemekből épül fel, ez talán elég is lesz nekünk.

2014. December 23.

Holnaptól ünnep, de kis csapatunk nem lassít! Na jó, a pályatervezők egyelőre nem sokat csinálnak, hiszen még nincs kész a szerkesztő, de lagalább Rezső mutatott pár tervet a karakterekről - nagyon igéretes! Apropó szerkesztő, Lajos szerint mégsem jó a Windowsos alapú editor, ki kell találnunk valami mást. Nem pont ezt akartam hallani így ünnepek előtt....

2014. December 27.

Jó munkásemberként két ünnep közt is toljuk a szekeret! Ma már láttam működni az új, wxWidgets alapú editort, kicsit talán sutábban néz ki, mint a régi, de legalább könnyű bővíteni, és esetleg más platformokon is tudjuk majd futtatni, ha szükség lesz rá. Fülöp rá is ugrott, és már kockákat rakosgat benne egymásra, nagyon igéretes :) Persze két hónappal kezdés után már ez is teljesítmény, én abszolút elégedett vagyok.

2015. Január 1.

(Nincs bejegyzés - felépülés folyamatban)

2015. Január 3.

Pánik van! Teljesen elfeledkeztünk a hangokról! Ugyan az SDL tartalmaz alapvető hangkezelést, sajnos ez nem elég egy játékhoz. Lajossal átnéztünk minden hangrendszert, ami szóba jöhet, és kiderült, hogy az egyik legelterjedtebb (FMOD) most ingyenes az olyan kis csapatoknak, mint mi vagyunk, feltéve, hogy a fejlesztés költségei amúgy nem haldják meg a 100000 dollárt. Ez a veszély nem fenyeget :)

2015. Január 7.

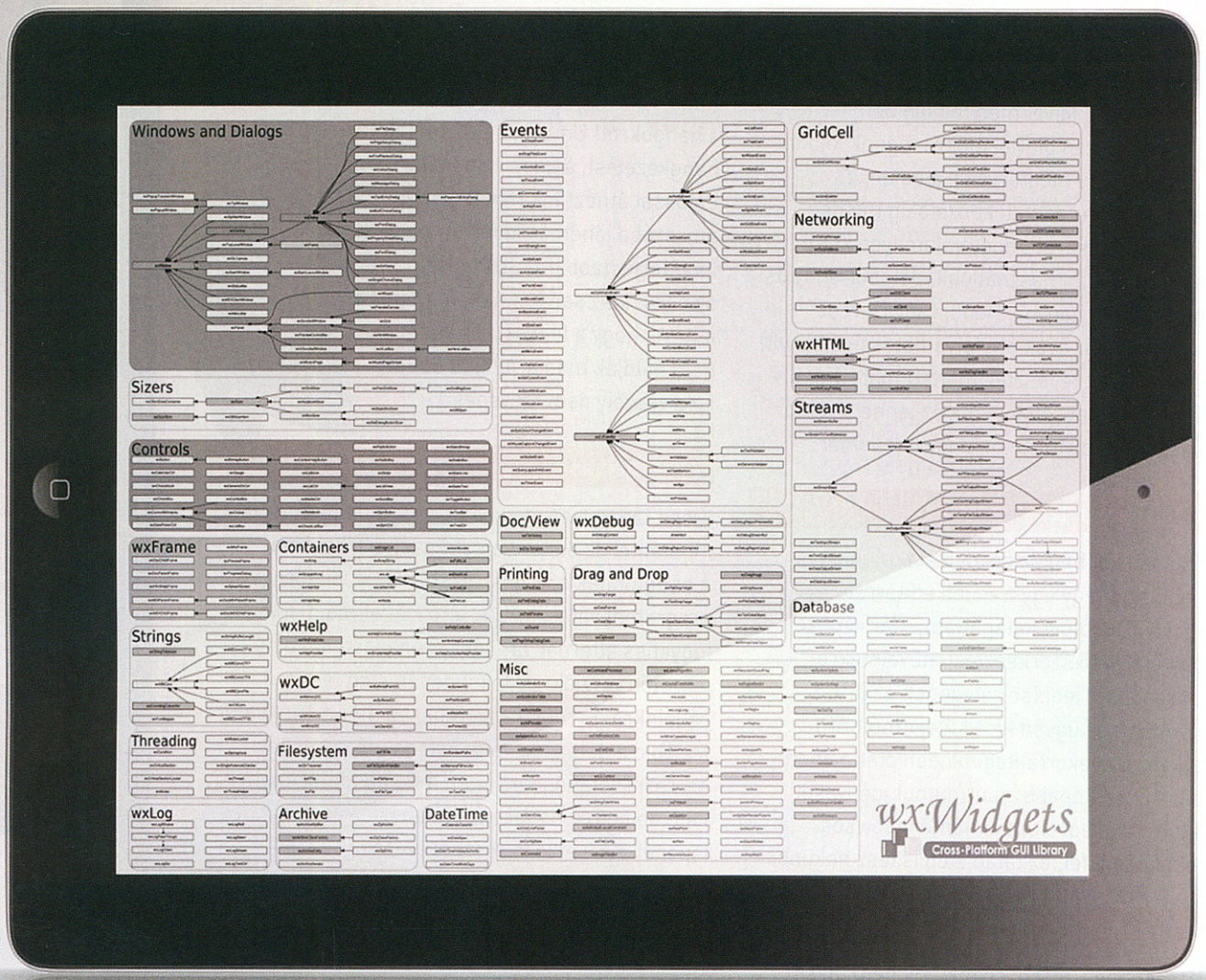
Kicsit fapadosan, de beépítettük a hangrendszert, mostantól az editor sem teljesen süketnéma. A hangminták szerkesztéséhez az Audicity nevű programot választottuk, ami - mint majd' minden ingyenes alternatíva - kicsit fapadosabb, mint a fizetős verziók, de tökéletesen elég lesz a céljainkra. Erről jut eszembe, ha már a Turrican/ Metroid a példakép, nem ártana ütős zenéket szerezni valahonnan! Ezen még gondolkodnom kell, de nem lehet ez olyan nehéz! (spoiler a következő részből: de, az.)

2015. Január 12.

Komoly döntés előtt állunk: legyen-e multiplayer a játékban? Bárkivel beszélek, mindenhonnan azt hallom, hogy ez manapság muszáj, enélkül esélytelenek vagyunk eladni. Személy szerint berzenkedem az egésztől - egyrészt szerintem a zsánernek nincs szüksége erre, másrészt sajnos elég tapasztalatlanok is vagyunk hálózati programozásban, így nagyon magas lenne egy ilyen feature implementálásának rizikófaktora. Egyelőre saját hatáskörben elvetettem az ötletet.

2015. Január 16.

Több, mint másfél hónap kellett, de összeállt a technológia, ami ugyan még nem tökéletes, de munkára már alkalmas. Leraktuk az első köveket, az első hangokat, megmozdultak az első (csúnya) hátterek. Itt az ideje kicsit magára a játékra koncentrálni. Ma kicsit ünnepelünk. Folyt. köv.!



Kompromisszumos döntések:

egy jól működő, stabil hálózati játék komoly technikai feladat mind programozási, mint architekturális oldalról. Ha csak egy nagyon kis csapat erőforrásaival gazdálkodhatunk, érdemes azokat a már kiválasztott játéktípus legmarkánsabb jellemzőire koncentrálni, és nem nekiállni implementálni mindent, amit az elmúlt öt évben láttunk a játékipar összes játékában.

Amit rosszul csináltam:

hacsak nincs nagyon komoly technikai tapasztalata a csapatnak (vagy kellően hosszútávú tervei), akkor érdemesebb külső technológiát használni. A Unity egy sokak által használt, kipróbált, bizonyított motor, ami minden platformon létezik, és aránylag modern nyelveken (C# és JavaScript) programozható. Hátránya, hogy kevésbé testreszabható, mint a saját technológia, és persze nem kerül a tulajdonunkba. Kis csapatunk minimális programozó-kapacitását nem az alapok felállításával kellett volna lekötni.

Amit jól csináltam:

tíz-tizenöt évvel még nem ezt mondtam volna, de manapság

már nagyon-nagyon jó minőségű, ingyenes kiegészítőket, programkönyvtárakat (library-kat) lehet találni tulajdonképpen bármilyen elképzelhető célra. Szövegrenderelés, tömörítés, titkosítás - minden, ami kihagyhatatlan egy motorból, de nem tartozik a legnépszerűbb programozási feladatok közé.

Írta: Reptile

Szoftver jegyzék:

- Unity (játékmotor beépített szerkesztővel) http://www.unity3d.com
- Unreal Engine (egy másik játékmotor, szintén szerkesztővel) http://www.unrealengine.com
- GameMaker (2D játékmotor) http://www.yoyogames.com/
- SDL (Simple Directmedia Layer, platformabsztrakciós library) https://www.libsdl.org/
- wxWidgets (ablakkezelő, felhasználói interface építő library) https://www.wxwidgets.org/
- LZ4 (borzasztó hatékony ki/be-tömörítő library) https://code.google.com/p/lz4/
- Audacity (hangminta-szerkesztő) http://audacity.sourceforge.net/
- FMOD (hangrendszer, $100k költség alatt ingyenes) http://www.fmod.org

FARCRY 4

A Far Cry lehetséges jövője

A Far Cry sorozatot hamarabb érte el végzete, mint a szintén Ubisoft jegyezte Assassin's Creed szériát? Pontosan nem tudni, a negyedik rész alulmúlta-e a kiadó várakozásait, köszönhetően a "csak egy újraskinezett harmadik rész" jellegű általános vélekedésnek, vagy talán a cégnél már érzik, hogy még egyszer egy nagyon hasonlóval nem tudnak kasszát robbantani. Az viszont biztosnak látszik, hogy a harmadik résszel önmagára találó sorozatból játékmenet tekintetében ennél többet nem tudnak kihozni, vagy legalábbis nem érdemes, hiszen tökéletesen működik. Z újgenerációs verziónak én is csak az önismétlés miatt adtam kevesebb pontot. A név újbóli kifulladása előtt azonban nem árthat egy újabb lendület: a Ubisoftnál ezt olyannyira komolyan gondolták, hogy egyszerre több, papíron életképesnek mondható setting-ötlettel álltak elő. Könnyen lehet, hogy az alább olvasható tervek egyike lesz a Far Cry 5 alapja.

Alaszka

Klasszikus Far Cry, számtalan izgalmas helyszínnel, változatos domborzattal, érdekes kolonizációs múlttal, szélsőséges időjárási viszonyokkal, na és persze gazdag élővilággal - szóval ideális játszótér. Ha a Ubisoft új utakat keres, mégsem ez a jó irány. Alaszka sokban nem térne el a két előző (főleg a legutóbbi) számozott résztől. Az állatvilág persze tartogathatna meglepetéseket, és az eszkimó mitológia is rendelkezik annyi érdekes történettel, hogy a sorozat elvontabb alternatív küldetésihez elegendő anyagot biztosítson.

Blood Dragon 2

A VHS-korszaknak egészséges humorérzékkel fityiszt mutató Far Cry 3: Blood Dragon egy teljes, maga lábán megálló, teljes értékű játékot kapna... Ugyan nem volt ellenemre a Blood Dragon, meglepően kellemesnek bizonyult, mégsem hiszem, hogy önálló Far Cry címként működhetne. Hogy miért? Mert a témaválasztás elég szűk rétegnek szól, és a sorozat valószínűleg több rajongót veszítene, mint ahányan odalennének érte.

Dinoszauruszok

A népszerű őslényekre vadászni vagy prédaként menekülni előlük árkonbokron keresztül? A siker garantált lenne, hiszen összecseng a Far Cry vadászós, bujkálós, menekülős játékmenetével. A látványos és veszélyes dínók mostanság amúgy is nagyon ritkán kapnak játékban főszerepet. Rég volt már a Turok

vagy a Dino Crisis, a közeljövőben várható Primal Carnage Genesis vagy Stomping Land pedig egyelőre csak ígéretekkel kecsegtet.
A dínós változat jó eséllyel az új Jurassic World keltette hullámokat is meglovagolhatná. Egy kis kooperatív dínóvadászat csapdákkal? Ha igyekeznek két lábbal a földön állni, innen később még újra vissza lehet kanyarodni a hagyományosabb Far Cry témákhoz anélkül, hogy csorba esne a sorozat hírnevén.

Modern sci-fi egy idegen világban

Jövőbeli, extravagáns fegyverarzenál, sosem látott élővilág, új ellenfelek – sok minden beleférhet. Azonban a Far Cry sorozat egyik varázsa, hogy igyekszik úgy-ahogy valóságosnak hatni, olyan létező helyszínekkel szolgálni, ahová a legtöbb játékos soha nem fog eljutni – egy különleges kirándulás egy másik kultúra melegágyába. Nem mondom, hogy nem lehetne egy telepesek által lakott idegen bolygón jókat kalandozni, és személy szerint mindent imádok, ami sci-fi, de egy futurisztikus helyszínnel tönkretehetnek mindent. Húzós.

Peru

Dél-amerikai dzsungel drogkartellekkel, C.I.A. ügynökökkel, helyi katonai erőkkel, veszélyes állatfajokkal? Tulajdonképpen Alaszka, csak pepitában, egy fokkal izgalmasabb ellenfélkínálattal, és a sorozat tekintetében hagyományosabbnak mondható élővilággal. Tökéletesen működhet, de ha a Far Cry 4-et önismétlése miatt kárhoztatták, akkor nem feltétlenül ez a jó irány.

Poszt-apokaliptikus jövő

Újabb világháború vagy aszteroida-becsapódás utáni, tetszhalott világ, lényegét tekintve Mad Max. Mindig is izgalmas téma, sok-sok kérdőjellel és felfedeznivalóval. Személy szerint izgalmasnak tartanám, hogy a Fallout mintájára, valós helyszínek

szinte teljesen megsemmisült maradványai között elfeledett kincsek és újabb rejtélyek reményében bebarangoljak. Mindez kiegészülhet frakciókba tömörült túlélőkkel és bizarr élőlényekkel... szóval jól is elsülhet. Csakhogy hamarosan mozikba kerül az új Mad Max, amellyel értelemszerűen érkezik a Just Cause csapat nyílt világú Mad Max játéka. Mondjuk a jóból sosem árt.

Shangri-La

A tervek szerint a Far Cry 4-ben látott alternatív küldetéssorozat is kaphatna egy teljes játékot. Imádtam ezeket különleges, túlvilági helyszíneket és az ikonikus állatokat, színt vittek a negyedik rész küldetéseibe, ám nem hinném, hogy Shangri-La sokat tudna kínálni: egyrészt elég konkrét téma lévén sok változatosságot nem tudna felmutatni, másrészt a korlátozott fegyverarzenál határozott visszalépést jelentene. Teljes játékként nem, DLC-ként annál inkább ígéretes.

Vadnyugat

A XIX. század Amerikája, persze a kultikus spagetti-western feldolgozásainak hangulatát idéző címként, ami papíron a Call of Juarez és a Red Dead Redemption szerelemgyerekének hangzik. A már meglévő mellékküldetések struktúrájába passzolna a postakocsi- és vonatrablás, az őslakók kincseinek begyűjtése, a fejvadászat, és (ahogy Peru esetében) az indiánok által még az alternatív, misztikus szálról sem kellene lemondani. A kérdés persze az, kell-e a játékosoknak, illetve a visszafogottabb fegyverarzenál feláldozásával hosszabb távon is működne-e a jelenlegi felépítés (amely a küldetéseken megnyíló eszköztáron alapul).

Vámpírok

A koncepció szerint az emberek és a vámpírok harcolnak egymással, ahol bármelyik oldalra állhatsz. Tény, hogy a komoly vámpíros FPS olyan ritka, mint valódi dráma egy Michael Bay filmben (hirtelen a western-fantasy Darkwatch ugrik csak be a témában), ám az nem világos, hogyan működne a gyakorlatban. Nagyon távol áll a már említett esszenciától, és sokkal inkább emlékeztet valami multiplayer módra, mint önálló kalandra. Ha már itt tartunk, sokak bánatára a kultikus Soul Reaver is épp valami ilyesmivel tért vissza.

Vietnami háború

Dzsungel, drogos lázálmok, tökös zenék, sok lövöldözés. Kifejezetten izgalmas felütés! Egyrészt az ország kifejezetten ideális Far Cry helyszín, másrészt a kiélezett konfliktus és a felvetődő morális kérdések okán elég sok magas labdát adhat

„A Far Cry játékok egyik varázsát épp az adja (ahogy azt már említettem), hogy a létező helyszínek és események, ha nem is 100 százalékban, de tükrözik a nyers, rideg valóságot."

a készítőknek. De akkor megint őserdő? A miliő mindenképp ígéretes, az elmúlt évtized nem mérte bőkezűen a hatvanas évek legvéresebb időszakának feldolgozásait (felejtsük el az olyan borzalmakat, mint a Shellshock 2: Blood Trails), pedig lehetne mit mesélni. Hálás téma.

Zombik

Világvége élőhalottakkal.
A zombikkal Dunát lehet rekeszteni. De tényleg. Persze a legtöbb zombis játék csak a szimpla erőszakra koncentrál, a moralizálás, az emberi kapcsolatok bemutatása nem nagyon kerül terítékre.
Egy Far Cry játékban viszont miért ne lehetnének ezek a központi elemek, ha a karakterekre egyébként is komoly hangsúlyt fektetnek? Eltérne az olyan zombis FPS-ektől, mint a Left 4 Dead vagy a frissen megjelent Dying Light. Más kérdés, mennyire lenne elcsépelt.

A Far Cry játékok egyik varázsát épp az adja (ahogy azt már említettem), hogy a létező helyszínek és események, ha nem is 100 százalékban, de tükrözik a nyers, rideg valóságot. Ahogy a zsarnokok által vezényelt seregek és az életükbe kapaszkodó hétköznapi emberek véres csatákat vívnak. Ahogy a természet kíméletlenül lecsap mindenre és mindenkire. Ahogy a mindennapok szerves része a helyi kultúra.

És a készítők mindehhez nem csak jó érzékkel, de tisztelettel is nyúltak. A magam részéről úgy hiszem, hogy kár lenne pont ezeket sutba dobni. Hangozzanak el akármilyen szórakoztató és elszállt példák, sokat veszíthet a széria, ha az alapokat elhagyja. Persze mindez azt feltételezve igaz, ha teljes értékű folytatásokról beszélt a Ubisoft. De ki tudja? Egy számozást elhagyó mellékágként semmi sem tűnik elképzelhetetlennek, és az biztos, hogy nem csak a Ubisoft, hanem a játékosok szerint is nagyon kell a vérfrissítés. Talán gyakrabban lesz szerencsék a Far Cry névhez, és egymást váltják majd a hagyományos epizódok és mellékágak. Ha marad a színvonal, akkor nem lesz ellenemre.

› irta: The Sickness

A VIDEOJÁTÉKOK POZITÍV ÉS NEGATÍV HATÁSAI

Ha játszunk, torz lesz a lelkünk, vagy csak jobban fogunk olvasni?

Biztosan tapasztaltátok már, hogy a közvélemény nem feltétlenül ítél pozitívan a videojátékokkal kapcsolatban, sőt rengetegen ellenzik ezt a fajta kikapcsolódást. A szülők aggódnak, hogy a gyermekük sorozatgyilkos lesz, mert annyit Call of Duty-zik, hogy jobban ismeri a fegyvereket, mint egy katona. Mások úgy érzik, így elzárjuk magunkat a külvilágtól és olyan ingereknek tesszük ki magunkat, amelyek nem helyettesíthetik a valódi hegyeket, fákat, szelet, barátokat, hiszen csak a képernyőn, illetve a képzeletünkben élnek.

Sajnos jó darabig a tudomány világában is hasonló volt a videojátékok megítélése. Ment a sárdobálás, és mindenki be akarta bizonyítani, hogy Pistike, ha így folytatja bűnöző lesz, mert olyasmiket sajátít el, amiket nem kéne. Mi, játékosok, tudjuk, hogy igenis vannak olyan karakterek, akikre érdemes felnézni. Ezio például nem csak bérgyilkos, de komoly kríziseken esett át, és szilárd értékrendszere van. Sokan tanulhatnának tőle.

Érdekes tehát, hogy az „okosak" végül mire jutottak kutatásaik során. Jó nekünk, hogy ott püföljük a tévén Józsit, aki nagyokat káromkodva csapja földhöz a kontrollert, vagy nem? Ez a nagy kérdés.
Mint már a bemutatkozásomban is említettem, jómagam is vizsgálódok a tárgyban. Büszkén jelenthetem, hogy mindig a pozitív oldaláról próbálom megragadni a dolgokat és bebizonyítani, hogy a videojáték nem ördögtől való dolog. Munkám során olyan tanulmányokkal is találkoztam, amelyek nem ezt a nézetet vallják. Ez természetes, hiszen az éremnek két oldala van. Kezdjük a sötéttel, hogy aztán a fényesebben tudjuk zárni.

Az agresszió nem csak a valós életben, de a videojátékos közösségen belül is megjelenik. Lehet, hogy valaki az osztályban kisangyal, de amikor hazamegy játszani, rögtön „noob"-ozik mindenkire, aki nem tetszik neki a CS-ben. Felmerült tehát az ötlet, hogy hasonlítsuk össze a problémás és nem problémás játékosokat, illetve a nem játékosokat egymással, méghozzá egy 2013-as kutatásban. Egyrészt az empátia, azaz a másokkal való együttérzés képessége, másrészt a társas kapcsolatok milyensége mentén folyt a kutatás. Az első szempontból nem találtak különbséget, viszont kiderült, hogy a társas kapcsolatok minősége a problémás játékosoknál online jobb, míg a való életben rosszabb. Ez érdekes, hiszen azt gondolnánk, hogy aki nem megfelelően viselkedik a valós életben, az a virtuális térben nincs jóban környezetével. De úgy tűnik, a szociális kapcsolat az életben nagyobb gondot okoz, mint a játékban.

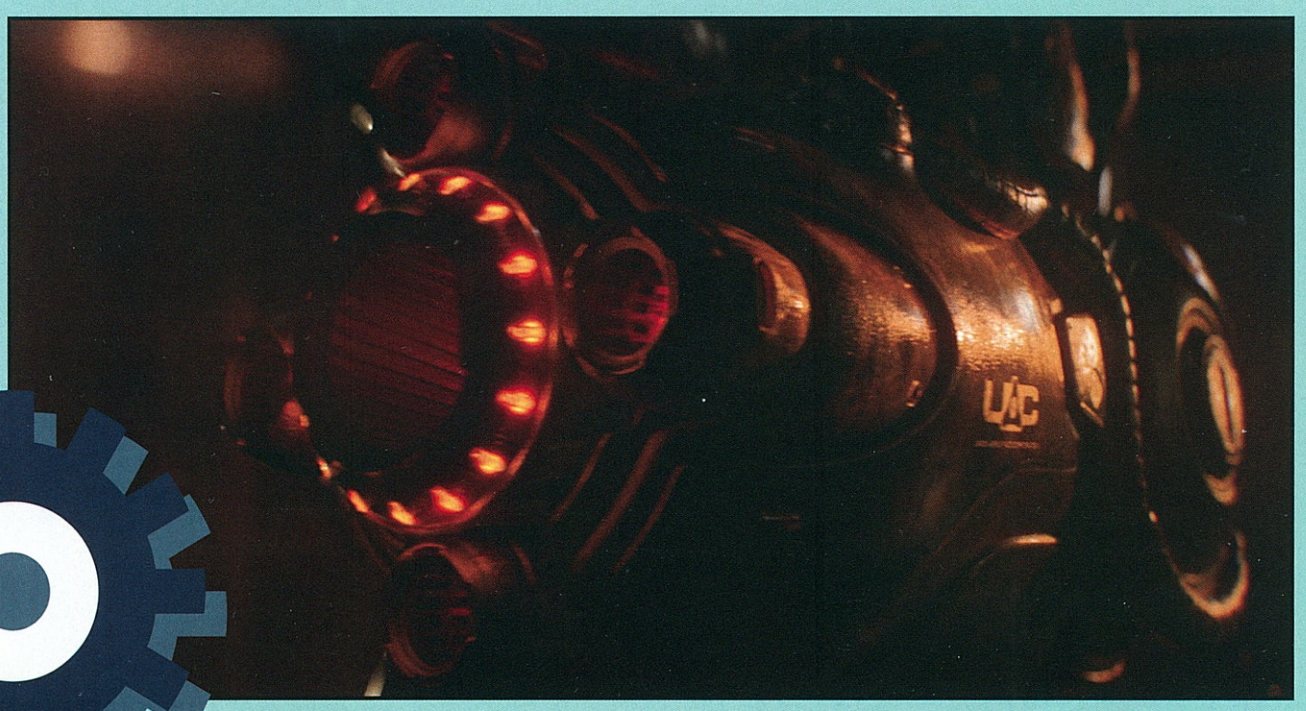
Miért van így? Egyszerű az oka: amennyiben egészségesen viszonyulunk egy játékhoz, azt nem vesszük véresen komolyan. Ugyanakkor, ha valaki szemtől szembe elénk áll és azt mondja: „Te olyan bénán végzed a dolgot, amilyet még nem láttam!", lehet, hogy viszketni kezd a tenyerünk. Az enyém biztosan. Vessetek meg, lehet, hogy túl sokat lövöldöztem mostanában (persze csak a játékban), biztos attól vagyok ilyen agresszív „állat".

Szintén felkeltette érdeklődésemet egy 2011-es tanulmány, amelyben arra voltak kíváncsiak a szakemberek, hogy a videojátékok grafikája mennyire fontos az átélt élmény tekintetében. Számít-e, hogy egy játék 93-as, vagy 2004-es? Sajnos ezt a témát is az agresszió oldaláról fogták meg, de ötlet

ettől függetlenül nagyon jó volt. A kutatáshoz olyan játékok kellettek, amelynek a játékmenete nagyon hasonló, ám grafikájuk lényegesen eltér. Ezek alapján a Doom szériára esett a választás, így elővették annak első és harmadik részét. Gondolom, senkinek nem kell bemutatnom a kultikus sorozatot, de ha nem ismernétek, annyit elárulok, hogy ijesztő és véres. A tanulmányban 130 vállalkozó kedvű ember, pontosabban egyetemi diák vett részt. Legtöbbször diákok a kísérleti alanyok, hiszen megvan a kellő motivációjuk és könnyen jutalmazhatók.

Ahogy az várható volt, a Doom 3-at realisztikusabbnak ítélték, mint az első részt, ennek következtében az modernebb változattal játszók jobban beleélték magukat a helyzetbe, és több agresszív késztetést mutattak. Ez nem azt jelenti, hogy lelki békénk megőrzése végett mostantól csak 64 bites játékok elé ülhetünk le. A nextgen szép, a nextgen jó és nem fogunk sikítva menekülni a szobából, ha realisztikusan harapja át hősünk torkát egy arra tévedt vérfarkas...

De következzék a fényes oldal, lássuk milyen haszna lehet a sok kockulásnak. Emlékszem, általános iskolában volt egy osztálytársam, aki borzasztóan jól beszélt angolul, főleg korához képest. Nagyon érdekelt, hogy tanulta meg ilyen jól azt, ami a többieknek nem ment olyan könnyen.



Kiderült, hogy nem fektetett bele különösen sok energiát, egyszerűen csak videojátékokból tanult, hogy minél jobban megértse a sztorit, és az utasításokat.

Nem csoda, hogy ebben a témában is született egy tanulmány: friss kutatásról van szó, hiszen 2014-ben publikálták. Tíz iráni diákot interjúvoltak meg. Közülük öten videojátékokból is tanulták a nyelvet, míg a többiek nem játszottak. A videojátékos csoport elmondása alapján a játékok hozzájárultak ahhoz, hogy motiváltabbak legyenek a tanulásban. A programokban a nyelv elsajátítása tömör és lényegre törő, bizonyos szituációkat megfelelően modellezve, megadva a saját felfedezés szabadságát és örömét. Kontextust adnak a tanulásnak, ráadásul a kreativitás is nagyobb szerepet kap. Mindezek mellett anyanyelvi szinten beszélő színészek adják a karakterek hangját, ezzel elősegítve a könnyebb és helyesebb megértést. A játékok ráadásul biztosítják a tanulók identitásának védelmét a kudarcperiódusokban is, és motivációt nyújtanak. Nem okoznak stresszt a hibák és az ismétlés nem válik unalmassá, mint a tanóra keretein belül. Magyarul nem kell félni attól, hogy ha rossz lesz a bizonyítvány. Szépen kényelmesen rájöhetsz a megoldásra, mindezt úgy, hogy még szórakozol is közben.

A videojátékok olyan helyzetet teremtenek, amelyek illeszkednek a flow élmény teóriájához, amely kimondja, hogy a tökéletes állapot a tanulásra valahol az unalom és a lelkesedés között található. Na, ezt nektek sárdobálók!

Amennyiben egy idegen országba kerülünk, természetesen nem csak a nyelvi, de a kulturális különbségek is problémát okozhatnak, különösen az osztályteremben. A nyelvi tanórákon a kommunikáció minősége és mennyisége a diákok és a tanár közt nagyban függ attól, hogy a diákok tudnak-e alkalmazkodni az újszerű helyzethez, vagy sem. Ilyenkor könnyen megeshet, hogy egojuk védelmében falat emelnek maguk köré, ami probléma lehet a szocializáció és a teljesítmény szempontjából egyaránt. Főleg, abban az esetben, ha valaki alapvetően befelé forduló, kevésbé társasági ember, márpedig el kell ismerni, hogy a videojátékosok között szép számmal akad ilyen.
Biztosan sokan hallottatok már a diszlexiáról, ami az egyik legáltalánosabb idegrendszeri betegség, különösen fiatal korban. A diszlexia megzavarja a korosztálynak megfelelő olvasási készség elsajátítását. Sajnos a betegségnek rengeteg negatív vonzata van, mind az oktatásban, mind a mindennapi életben, ráadásul a betegséggel küzdő személyt pszichológiailag is érintheti, okozhat depressziót, szorongást és önbizalomhiányt.
A diszlexiát általában a hallási és beszédképességek nem megfelelő működésére vezetik vissza, de szerepet játszhat, a memória és a figyelmi funkciók nem megfelelő működése is. Itt jönnek képbe a videojátékok: ha javítjuk a téri, figyelmi képességeket, könnyen lehet, hogy az olvasás is jobban

megy majd a diszlexiás gyerekeknek. A kapcsolódó kísérletben olyan játékot választottak a kutatók, amiben fontos a reakcióidő, szerepet kap az akció, de nem túl véres, hogy a kisebbeknek is megfelelő kikapcsolódást nyújtson. Végül a Rayman's Raving Rabbids mellett döntöttek, ami mint tudjátok, mini játékokból áll. Raymannek le kell győznie a nyulakat, akik összefogtak ellene. Mindez humoros köntösben tálalva, olykor egész bonyolult feladatokkal. A gyermekek észrevehető javulást mutattak a figyelmi teszteken és az olvasási képességekben is. Különösen az olvasás sebességére vonatkozóan, a pontosság csökkenése nélkül. Hurrá, örülhetünk! Egy újabb érv, amit elmondhatunk a kétségbeesett anyukának, aki már azon gondolkozik, hogy pszichológushoz vigye Pistikét, ha még egy órát a monitor előtt tölt.

Azt is bebizonyították a felmérések, hogy az akciójátékkal játszók gyorsabban képesek váltani különböző feladatok között. Ez azt jelenti, hogy agyunk könnyebben képes alkalmazkodni a változó körülményekhez. Egyszerűbben szemléltetve: gond nélkül váltunk, ha egy szorzás után például geometriai ábrákat kell összeraknunk. Mivel az akciójátékokhoz gyors reakcióidő szükséges, így a javulás nem meglepő. Említhetném még a memória, különösen a rövidtávú memóriára, vagyis a „gyorsan megjegyzem, gyorsan elfelejtem" fajta gondolkodás fejlődését is.

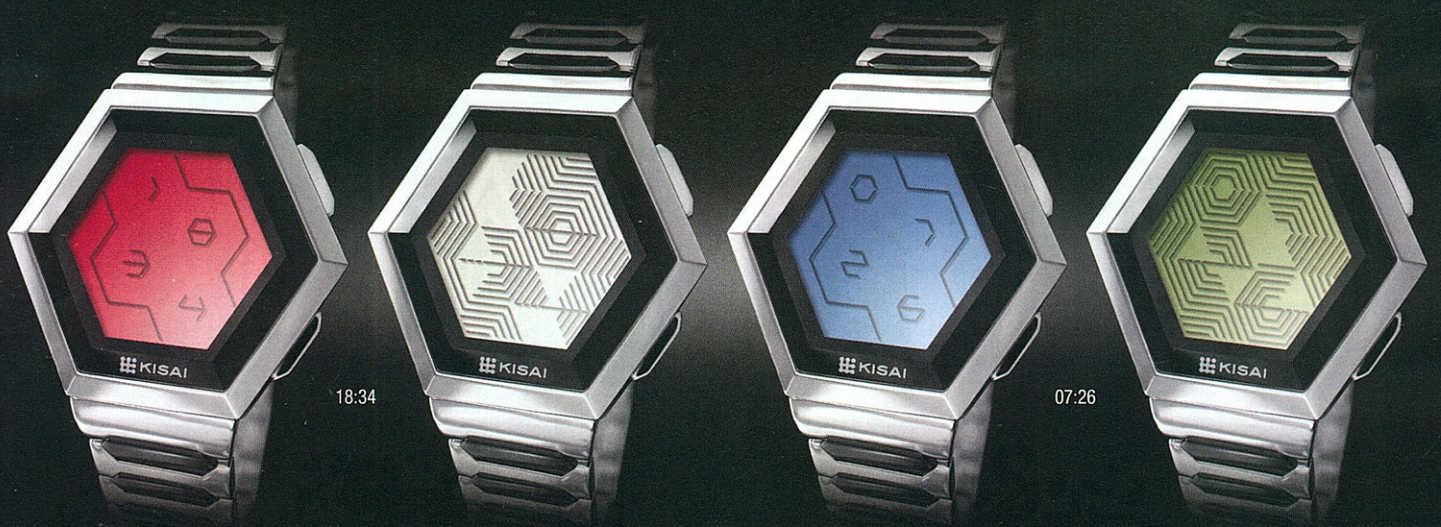
Ahogy látjátok, rengeteg kutatás született és születik a témában. A videojáték új keletű dolog a tudományos életben, sokan nem tudják, hogyan viszonyuljanak hozzá, mit kezdjenek vele. A technika folyton fejlődik, egyik nap még óriási szenzációnak számított a tamagotchi (a fiatalabbak kedvéért elmondom, hogy a tamagotchi gyakorlatilag egy „virtuális háziállat"), ma már az sem nagy szám, hogy belecsöppensz egy virtuális valóságba. Nem szabad tehát okolni a kétkedőket, vagy azokat, akik félnek a feltérképezetlen területtől. Érdemes azonban felnyitni az emberek szemét, hogy ne ragaszkodjanak sztereotípiáikhoz és nézzék az érem mindkét oldalát.

És igen! Attól, hogy Pistike szeret otthon lövöldözni, még nem feltétlenül lesz sorozatgyilkos, de lehet, hogy közben megtanul angolul. A következő alkalommal megismerhetitek a kutatók szempontjából is ezt az érdekes és színes világot. A videojátékok világát.

› irta Fanni

QUASAR

KISAI Change the way you think about time



limitált példányszám | fekete vagy fehér színben | szilikon és rozsdamentes acél változatban | ásványi kristályüveg | kék, piros, zöld, vagy tükrös kijelzövel | idő (12 vagy 24 órás), dátum, ébreszés, stopper funkció három féle megjelenítési mód | elektrolumineszcens háttérvilágítás

119,81 €

→ tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar

Találkoztál már azzal a jelenséggel, hogy egy nagy szórakoztatóelektronikai áruházláncban információt kérsz egy termékről, de az eladók csak messziről ugatják a témát? Tegyük fel, egy televíziót szeretnél venni... Bemész, érdeklődsz a technikai részletekről, majd három perc után rájössz, hogy te magad jóval többet tudsz, mint a szakértők. Mindez más termékkategóriák esetén szintén előfordul, igaz a videojátékokra, konzolokra is. Természetes, hogy egy nagyobb bolthálózatot olykor nehézkessé tesz a mérete, rugalmatlanná válik a saját súlya alatt. Elveszik a közvetlenség, nem felügyelhetik közvetlenül munkatársaik felkészültségét és így tovább. Egészen más a helyzet az olyan kisebb, de szakmailag felkészült üzletek esetén, mint amilyen konzolbolt túránk következő állomása: bemutatkozik a Corvin Konzol.

CORVIN KONZOL

Az üzlethelyiségbe lépve, az első dolog, amelyen megakadt a szemünk, az életnagyságú Darth Maul szobor. Dacos megjelenését kissé oldja a karján ülő plüss Crash Bandicoot, de be kell látnunk, jól megvannak együtt. Pillantásunk utána a pultnál felsorakozott Controller magazinkora tévedt. Bizony, itt is árusítják. Hiába, ez csakis egy jó hely lehet...

És tényleg egy jó hely! Perceken belül mély beszélgetésbe elegyedtünk Janival, az üzlet tulajdonosával és kollégáival. Szóba jöttek ismert és kevésbé ismert játékok, lekerültek a polcról a különleges díszdobozos kiadások, és a fotók készítése közben megvitattuk a videojátékok múltját, jelenét, jövőjét. Nem kellett sok hozzá, hogy érezzük: itt vérbeli videojátékosokkal van dolgunk.

Minden alkalommal, amikor egy-egy konzolboltot meglátogatunk, megkérdezzük a tulajdonost, hogy mi az, amit igazán kiemelne és hangsúlyozna a vásárlók részére. A válasz alapján elmondhatjuk, hogy a Corvin Konzol eladótere ugyan nem tartozik a nagyobbak közé, de választék és ár tekintetében könnyen felveszi a versenyt a legnagyobb multikkal is. Ráadásul kifejezetten emelt áron számítják be a használt gépeket és konzolokat. A már három éve működő Corvin Konzol nemcsak a személyes látogatás során figyel oda a játékosokra, de azt követően is. Épp ezért minden hónapban, rendszeres hírlevélen keresztül számolnak be vásárlóiknak az aktuális hírekről, valamint a korábbi generációs és nextgen játékok akciós árairól is. A polcokon igazságosan osztoznak a Playstation, Xbox és Nintendo címek. Nemcsak a legújabb játékok, de a korábbi, sőt az azt megelőző generáció játékai is nagy választékban kaphatók. Azt is a lelkünkre kötötték, hogy írjuk le az üzlet pontos címét, mert olykor rossz helyen, a körút felől, a Corvin mozi környékén keresik. A tévedések elkerülése végett: a Corvin Konzol a névadó Corvin negyed Üllői úti oldalán található, csupán két perc sétára a metroállomástól. Egyszóval könnyen megközelíthető, kicsi, de szerethető üzlet, amelyet érdemes felkeresni.

Corvin Konzol
1082 Budapest, Üllői út 52/a
Tel: 061 233-89-87
Mobil: 0670 426-14-64
E-mail: info@corvinkonzol.hu

Akik esetleg az előző részről lemaradtak volna, egy kis ismétlés: ebben a cikksorozatban utánajárunk a felkelő nap országán belül a legtöbb példányszámban elkelt játékszoftvereknek. Ezeket megismerve közelebbi képet kapunk arról, hogy milyen általában milyen a kinti játékosok ízlése, azaz mely játékok tudták eddig a legtöbb embert megszólítani. Az előző részben a harmincas lista végéről kezdve egészen a 16. legsikeresebb címig haladtunk, most pedig következik az első tizenöt. Hölgyeim és uraim, jöjjenek hát a legjobbak legjobbjai, amik örökre beírták magukat a videojátékok bőrkötéses nagykönyvébe, mint Japán legsikeresebb játékai!

Japán legsikeresebb címei

› második rész ‹

15. Monster Hunter Portable 2nd G

PSP, 2008, 4.16 millió eladott példány

Bizonyára sokan hallottatok nálunk is a Monster Hunter játékok kinti elképesztő sikeréről, hiszen rétegjáték mivolta ellenére itthon is rengeteg játékos körében népszerű ez a sorozat. Ez egy fantasy alapokra épített MMORPG-szerűség, ahol a játékosok egymást segítve vadásznak le bérház nagyságú szörnyetegeket... és ennyi, ez nagyjából le is fedi az összes rész teljes tartalmát. A papíron meglehetősen egyszerűnek tűnő formula valójában egy rém szórakoztató játékmenetet takar, ami a rétegjáték kategóriából rövid idő alatt a legpopulárisabb címek egyikévé nőtte ki magát Japánban. Mindemellett minden idők egyik legkacifántosabb utat bejárt szériája a Monster Hunter, hiszen amolyan jó Capcomos módra szinte minden elérhető platformra kijöttek az egyes részei a lehető legváltozatosabb módokon (ilyen téren talán csak a Street Fighter kelhetne vele versenyre).
A nyugaton Monster Hunter Freedom Unite néven megjelent epizód a Monster Hunter 2nd bővített újrakiadása, ami viszont az eredeti Monster Hunter 2 bővítménye, magyarul a játék egy újrakiadás újrakiadása (mondtam, hogy bonyolult dolog ez az MH história). És mindössze olyan újításokat hozott be a sorozatba, mint egy mindig a játékos mellett harcoló cica, valamint pár újabb és még nehezebb küldetés. Ennek ellenére, mint azt a példa is mutatja, sikerült az előző két verziónál is nagyobb sikereket elérnie, mi több, az egyik legeladottabb játékká válnia a szigetországban. Anyám! Hogy a Capcom mennyire szereti komplikálni a dolgokat!
(És még jól ki is jön belőle...)

14. Super Mario Land

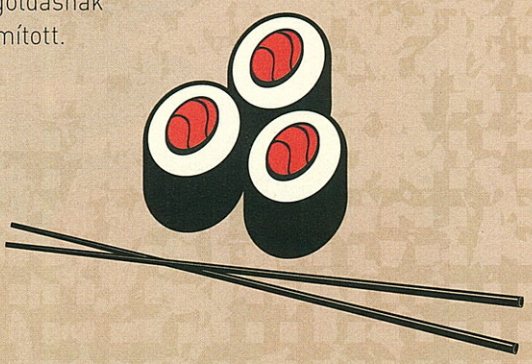
Gameboy, 1989,
4.19 millió eladott példány

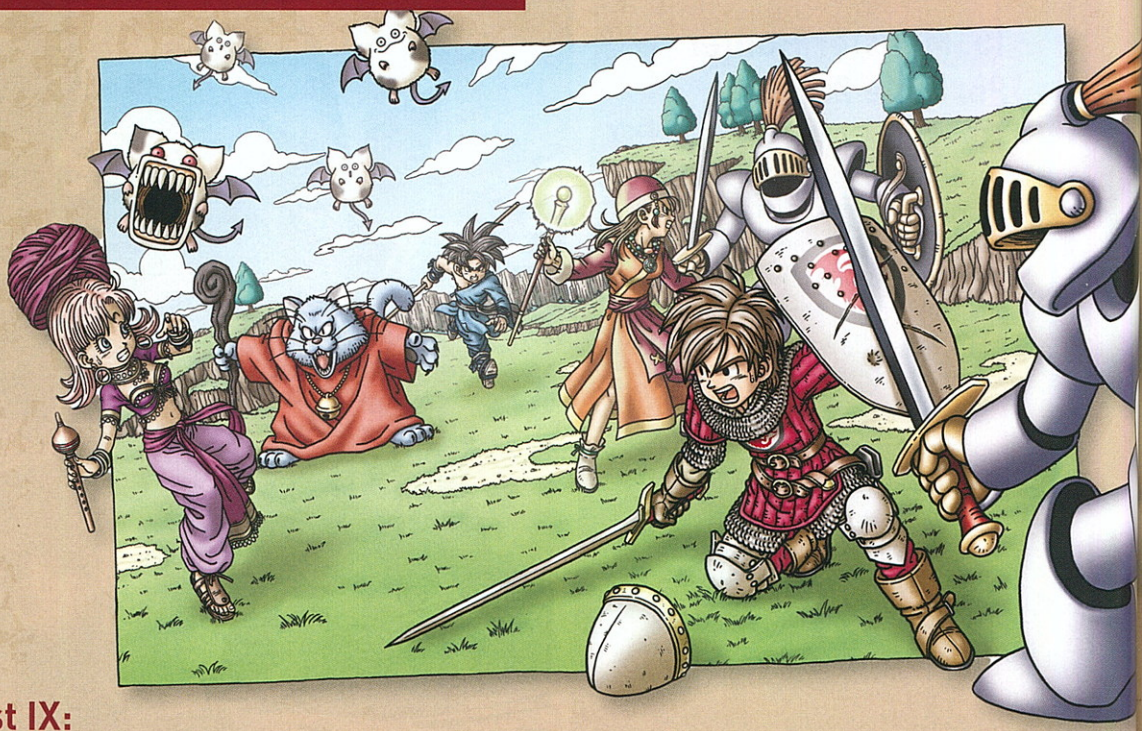
Kezdhetjük is a Mario játékok felsorolását. Azt hiszem, nem lep meg senkit, hogy a Mario játékok az elejétől a végéig elkísérik a legsikeresebb japán játékok listáját. Ez a Gameboyos verzió tulajdonképpen az eredeti Super Mario Brothers butított változata, ami nagyjából a gép megjelenésével egy időben jött ki, ezzel biztosítva annak gyors sikereket. A kis masina szerény technikai tudásából adódóan pár dolgot el kellett hagyni vagy meg kellett változtatni az eredetihez képest (például az eredetiben alap ellenfeleknek számító koopákat le kellett cserélni sokkal egyszerűbb és könnyebben legyőzhető variánsokra), ám ez mit sem változtatott azon a tényen, hogy az eredetihez közel majdnem hasonló sikereket sikerült elérnie.

13. Tetris

Gameboy, 1989,
4.24 millió eladott példány

Ha! Gondolta volna bárki, hogy az egyetlen külföldi játék, ami helyet foglal minden idők legsikeresebb japán játékainak listáján az nem Amerikából vagy Nyugat-Európából származik, hanem Oroszországból? Pedig így van!
A Tetris az a játék, amit tényleg nem kell bemutatni senkinek, még azok az emberek is ismerik, akik alapjáraton ódzkodnak a játékoktól, mi több, jó eséllyel már játszottak is vele. Generációk egész sora nőtt fel rajta még itthon is. Akik a 90-es években élték át a fiatalságuk nagy részét, azok számára pedig bizonyára rengeteg kedves emlék ugrik be a név puszta hallatán.
Na de visszatérve a Japánban betöltött szerepére, sikerét a világot meghódító, egyszerű, de nagyszerű formuláján túl annak is köszönhette, hogy egy link kábel segítségével két játékos egyszerre tudott kompetitív játékot játszani egymással, ami annak idején kifejezetten újító megoldásnak számított.





12. Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Nintendo DS, 2009, 4.3 millió eladott példány

Minden Dragon Quest játékok legsikeresebbike, egyúttal a „legtöbb példányban eladott jrpg Japánban" cím büszke birtokosa. Mikor a játék 2009-ben megjelent, a széria már olyan húzócímnek számított az országon belül, hogy amelyik platformra kijött egy új rész, annak a sikere garantálttá vált. Eladásait nem csak a címének, de egy tipikusan nintendos innovatív ötletnek is köszönhette: ha egy Dragon Quest IX játékos valahol az országban egy másik, szintén ugyanezzel a játékot nyúzó emberke közelébe volt, akkor a két gép felismerte egymást és újabb lehetőségek nyíltak meg a játékon belül. Emiatt aztán a játék megjelenését követő hónapokban mindenki vitte magával mindenhova a saját kis DQ IX példányát, abban reménykedve, hogy egy másik játékos hatókörébe érve attól majd új, ingyenes tárgyakra tehet szert a karakterei számára.

11. New Super Mario Brothers Wii

Wii, 2009, 4.39 millió eladott példány

Az eredeti Nintendo DS-es játék továbbfejlesztett verziója. A legnagyobb újítást ahhoz képest egyértelműen a négyszemélyes játékmód jelentette. Emellett olyan új elemek tűntek fel a játékmenetben, mint például a jégvirágokon való csúszkálás vagy a propellerekkel való repülés, de összességében hű maradt az eredeti Mario szellemiséghez, minekután a sikere nem is lehetett kérdéses.

10. Monster Hunter Portable 3rd

PSP, 2010, 4.7 millió eladott példány

Ahogyan korábban említettem, a Monster Hunter széria szinte minden elérhető platformra megjelent már, de legnagyobb sikereit psp-n érte el, és lám, a legeladottabb tagját is ezen a konzolon találjuk. Az új vízi küzdelmek, szörnyek, fegyverek, valamint az újragondolt matériarendszer, és legfőképpen a korábbiakhoz képest sokkal inkább ázsiai stílusúra hangszerelt világ mind elég volt ahhoz, hogy a kinti MH fanok szinte mindegyike beszerezzen magának egy példányt a játékból.

9. Brain Age 2: More Training in Minutes a Day!

Nintendo DS, 2005, 5.1 millió eladott példány

Az előző számunkban bemutatott Brain Age folytatása. Tehát egy remek logikai játék ötletes feladatokkal, ahol újításként olyan feladványok szerepelnek, amelyek megkívánják a játékosoktól a pontos matematikai eredményeket, a kanjik

(a kínaiktól átvett képírásszerű írásjegyek) széles körű ismeretét, valamint a jó memóriát. Mindezeket természetesen egyszerre. A világ máig megoldatlan nagy kérdései közé tartozik, hogy ázsiai barátaink hogy tekinthetnek ilyesmire szórakozásként, és nem pedig kínzásként, de ezt most talán inkább hagyjuk. Akárhogy is, e tömény agyzsibbasztás a negyedik legeladottabb DS játék Japánban.

8. Anime Crossing: Wild World

Nintendo DS, 2005,
5.25 millió eladott példány

A játék több érdekes rekord birtokosa, ezek közül az egyik leginkább elismerést érdemlő eredménye, hogy nem csak hetekig vagy hónapokig, de egyenesen két éven keresztül vezette az eladási listák élét! Egész pontosan 2005-től 2007-ig. Pedig a képlet itt is egyszerű: a karaktered egy különféle állatok lakta faluba költözik, ahol olyan egyszerű, de szórakoztató tevékenységeket űzhetsz, mint halászat, ásás, vagy bevásárlás. Ami a játék varázsát jelenti, az a nem lineáris, folyamatosan változó játékmenet, ami szinte minden pillanatban valami váratlannal és újdonsággal szolgál, emiatt a stuff szinte megunhatatlan. És nem csak a japánok számára: a játékból világszerte több mint 10 millió példány fogyott el, magyarul olyan japán sikercímek tagjait előzte meg eladásokban, mint mondjuk a Metal Gear Solid vagy a Devil May Cry.

7. Pokemon Ruby és Sapphire

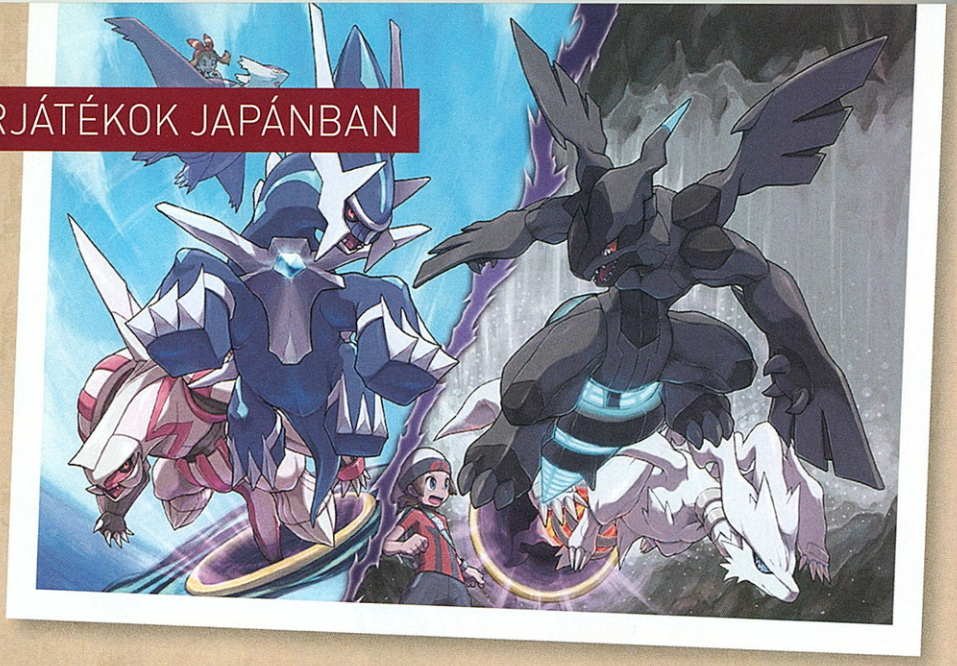
Gameboy Advance, 2002,
5.4 millió eladott példány

Régen találkoztunk a pokemonokkal a listánkon, hát most lesz belőlük egypár. Ez a verzió azért emelkedett ki a többi közül, mert a gyűjthető szörnyecskék helyett ezúttal a sztori került a középpontba, valamint ez volt a legelső pokemon játék, ami színes grafikát használt. Egyebet nem is tudok mondani...

6. Pokemon Black és White

Nintendo DS, 2010,
5.45 millió eladott példány

Ez a két összefüggő pokemon játék egy igen szép rekord birtokosa, ugyanis hamarabb érkezett rájuk egymillió előrendelés, mint bármilyen más játékra a videojátékok történelmében. Tegyük hozzá, a game nem is okozott csalódást a fanoknak, olyan tipikusan nintendós ötletek jelentek meg benne újításként, mint például a havonta a játékon belül váltakozó időjárás, ami minden esetben új lehetőségeket nyitott meg a pokemonok összefogdosására. Egyúttal különböző nemzetiségi elemek jelentek meg benne, ami miatt összhatásában sokkal „vadabb" hangulatot képviselt a sorozat előző részeihez képest.



5. Pokemon Diamond és Pearl

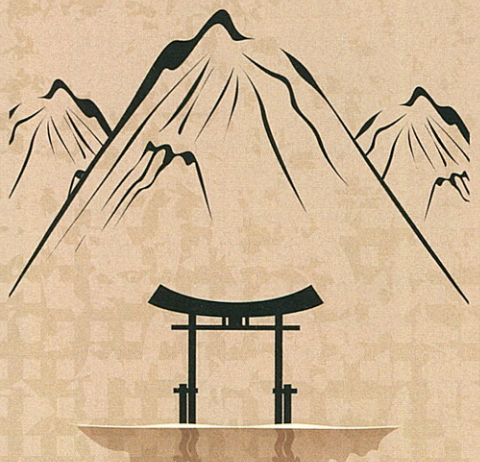
Nintendo DS, 2006,
5.8 millió eladott példány

A pokemon játékok szinte mindig párban járnak, és ez akkor sem volt másként, amikor első ízben jöttek ki a Nintendo új handheldjére 2006-ban. Talán pont ez az „elsős" jelleg hozott neki nagy sikereket, na meg persze az, hogy a játékosok most először igazgathatták a zsebszörnyeiket érintőképernyőn keresztül és wi-fis lehetőségekkel ellátva.

4. Pokemon Silver és Gold

Gameboy, 1999,
6.1 millió eladott példány

Én szóltam, hogy lesz a pokemon játékokból egypár. Túl sok mindent erről a kettőről nem igazán lehet elmondani, hacsak azt nem, hogy pont akkor jelentek meg, amikor a pokemon mánia a tetőfokára hágott Japánban, így annak ellenére lehettek ilyen sikeresek, hogy gyakorlatilag semmi újítást nem tartalmaztak elődjükhöz képest, még történetüket tekintve sem. Ejnye, Nintendo, tessék szépen megdolgozni azokért a yenekért!



3. New Super Mario Brothers

Nintendo DS, 2006,
6.3 millió eladott példány

...és akkor vissza Mariohoz, mert ez már csak így megy odakint. A játék tulajdonképpen nem más, mint az eredeti, legelső Super Mario játék remake-je, annak megjelenése után 14 évvel, kiegészítve olyan újdonságokkal, mint a növekedés és kicsinyedés testméretben, ami új elemeket épített be a játékmenetbe.

2. Super Mario Brothers

Super Famicom aka NES,
1985, 6.8 millió eladott példány

Ha az előző számban a Final Fantasy VII-et legendásnak neveztem, akkor nem is tudom milyen jelzővel aposztrofálhatnám a legelső Mario játékot, mert valószínűleg azt a szót még nem is találták ki. Úgyhogy maradjunk csak annyiban, hogy az eredeti Super Mario Brothers a legek játéka, a legnagyobb legeké. Először is ez Japán második legjobban fogyó játéka. Oké, ezt már tudjuk, akkor mit szólsz mondjuk ahhoz, hogy ez a világ harmadik legsikeresebb játéka (40 millió legálisan értékesített példánnyal, Magyarország lakosságának több mint négyszerese vette meg, emberek!). Ezzel az eredményével egyébként szerepel a Guiness Rekordok Könyvében, és csak olyan játékok előzik meg nemzetközi szinten, mint a Wii Sports (82.54 millió) és a Tetris (100 millió). Mario az egész videojáték biznisz legismertebb, legikonikusabb figurája, akit sem Larának, sem Nathan Drake-nek nem sikerült utolérnie népszerűségben. Ó, és ne felejtsük el, hogy ezzel a játékkal kezdődött egy bizonyos Shigeru Miyamoto nevezetű japán úriember karrierje is, aki azóta legendává vált, mint a világ legtehetségesebb játékproducere. Peter Molyenux ide, Hideo Kojima oda, ezt a címet tőle senki nem bitorolhatja el.

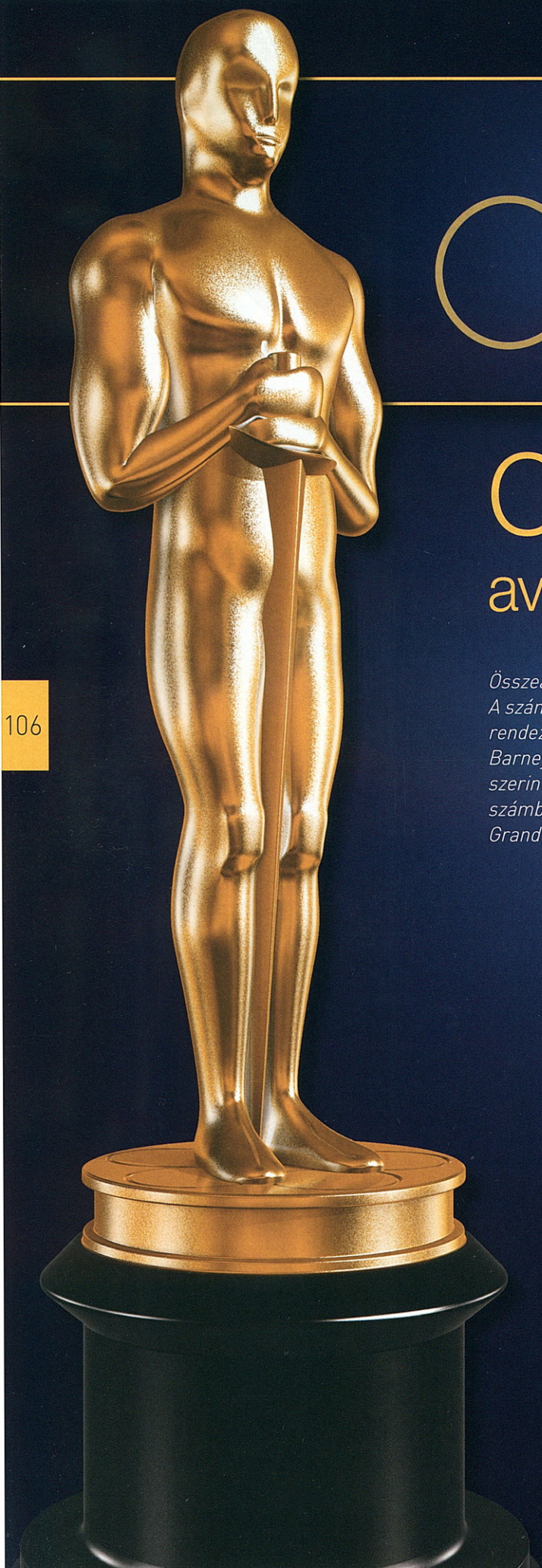
Mondom ezt azért, mert egy olyan korban sikerült megcsillogtatnia a tehetségét, ahol a technika még abszolút nem segítette elő az alkotói ötletek kibontakozását, mi több, igen limitált lehetőségekkel kellett beérniük az akkori fejlesztőknek (észrevetted például valaha is, hogy az első Marioban a felhők és a bokrok gyakorlatilag tök ugyanazok a sprite-ok, csak más színezéssel?) A játék megjelenése óta eltelt időben sokan, sokféleképpen próbálták megfejteni sikerének okát. Én úgy érzem nincs ebben misztikum, mindössze arról van szó, hogy egy egyszerű, de nagyszerű játékmenettel rendelkező 2D-s oldalra scrollozós játékot teremtettek, amit bárki, bárhol képes egyaránt élvezni nyelvtől, kortól, nemtől függetlenül. Mario mindenkié.

1.Pokemon Red, Green és Blue

Gameboy, 1996,
7.8 millió eladott példány

Tádááá! És íme, az első helyezettünk, minden idők legsikeresebb játéka Japánon belül. Pedig hiszed vagy sem, ez az egész pokemon sikersztori nehéz szülés volt anno. Az első héten, amikor kijött a játék, mindössze 200.000 példányt sikerült értékesíteni a szoftverből, ami miatt a nagy N kezdetben nem is jósolt nagy jövőt a szériának. Aztán valahogy a gamerek kezdték fölfedezni a játék kompetitív jellegét, azaz hogy milyen jó móka a saját maguk által nevelt szörnyecskét összemérni egy másik haver pokemonjával. A többi már legenda: a játékosok egymást buzdították a program megvásárlására, a jelenség pedig nem várt lavinát idított el. A megjelenés óta eltelt időben közel 8 millió példány talált gazdára a szigetországban (ez a teljes japán lakosság közel 10 százaléka), ami kicsit utánaszámolva a gyakorlatban azt jelenti, hogy akkoriban majd minden játékosnak az országon belül volt egy saját verziója a játékból. Kis érdekesség, hogy amikor nyugatra importálták a játékot, a legtöbb pokemon nevét megváltoztatták, kivétel volt ez alól mindenki kedvenc sárga zsebszörnye, Pikachu, akinél annak japános hangzása miatt meghagyták az eredetit. Ennek köszönheti, hogy a későbbiekben ő lett az egész franchise arca, a legismertebb zsebszörny a föld kerekén. Pika-pika. Ezzel végére értünk minden idők Japánon belüli legsikeresebb játékainak felsorolásával, a következtetéseket vonja le mindenki maga. Nem tudni mit hoz a jövő a japán játékipar számára az elkövetkező 30 esztendőben, de egy dolog biztos: egy bajszos olasz vízvezeték-szerelőnek és magából elektromosságot eregető sárga nyúl-macska hibridnek mindig lesz hely benne. Ámen.
Legközelebb a legfurcsább japán játékokkal fogunk megismerkedni, nagyjából olyanokkal, amikről itt még senki sem hallott, és talán nem is véletlenül. Játékok, amelyeknek esélyük sem volt, hogy elhagyják japán partjait, mert azok azon kívül teljesen életképtelenek lennének. Azt hitted minden japán furcsaságot láttál már? Várd csak ki a következő részt! Addig is: mata ne!

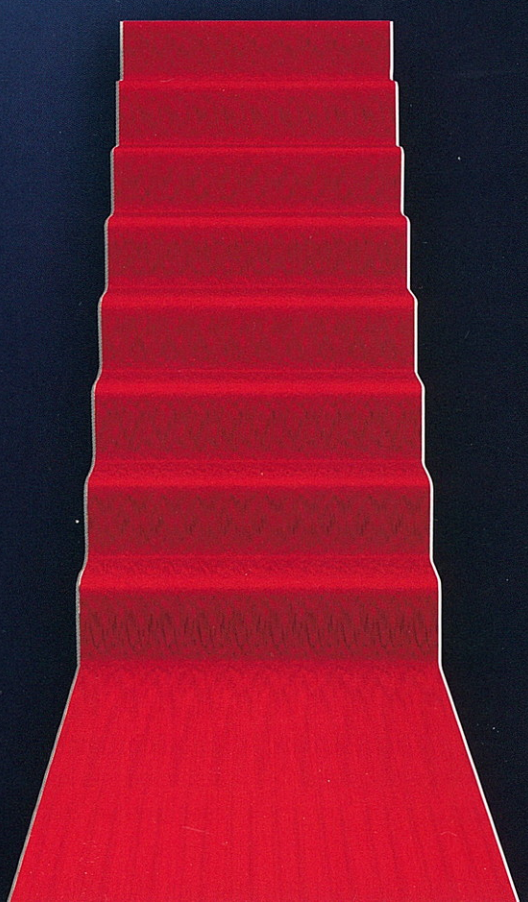
› irta Sanada

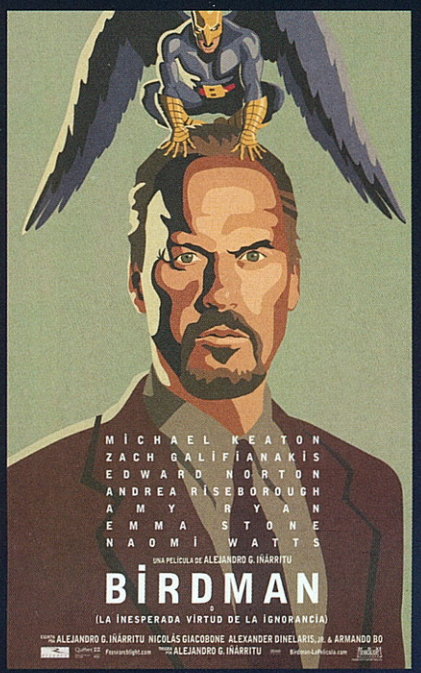


THE OSCARS®

Oscar körkép, avagy a legjobbak klubja

Összeállításunkban ezúttal az idei Oscar-díj átadóval foglalkozunk. A szám szerint 87. gálát idén február 22-én is a californiai Dolby Theatre-ben rendezik meg, az est házigazdája pedig az Így jártam anyátokkal közkedvelt Barney-ja, Neil Patrick Harris lesz. A már nyilvánosan is elérhető silabusz szerint az este két legnagyobb versenyzője a Birdman lesz (amiről a januári számban már olvashattatok), illetve Wes Anderson excentrikus vígjátéka, a Grand Budapest Hotel 9-9 jelöléssel. Lássuk az indulókat pár szóban:





Birdman

Iñárritu drámája egy kiöregedett színész, Riggan Thomson (Michael Keaton) belső vívódását mutatja be, miközben keményen dorgálja a filmipar termelői és fogyasztói oldalát. Keaton valósággal ragyog a Birdman két órájában, Iñárritu pedig biztos kézzel cikázik a komikus szálak és a vádiratszerű, belső monológok között. Ez a kettősség pedig egyszerre csal mosolyt az arcunkra, vagy a háttérben lassan építkező alapok mögül előugorva vág minket gyomron. A Birdman az elmúlt évek legintelligensebb mozifilmje, amiben minden egyes újranézéssel fel lehet fedezni újabb és újabb gondolatokat. Ahány emberrel beszéltem, mindenkinek mást jelentett, de akadtak extrém példák is: volt, aki azt hitte, hogy egy képregényfilm lesz, aztán a moziban ülve igazán meglepődött. Kell ennél szebb önigazolás a Birdmannek?

Amiért nyerhet:
A Birdman hosszú évek óta az első alkotás, amelyben a filmművészet nem egy külső veszélyről értekezik, hanem a saját hanyatlásáról és belső problémáiról. Ez pedig olyan téma, amit Hollywood nagyon szeret. Ráadásul Michael Keaton hosszú évek után a semmiből került elő és nyújtott egy olyan performanszot, amit eddigi pályája alapján messze nem hittünk volna.

Amiért nem nyerhet:
Nem igazán látunk okot, hogy miért ne valósulhatna meg a papírforma. Kisebb kategóriákban elképzelhető "vereség", például mellékszereplőként Norton egészen biztosan alul fog maradni J.K. Simmons-szal szemben (de nem csak ő, mindenki más is) és könnyen elképzelhető, hogy a Legjobb forgatókönyv Oscart is Dan Gilroynak (Éjjeli féreg) ítélik a Birdman négyes fogata helyett. Technikai kategóriában is komoly kihívó lesz a Csillagok között (Interstellar), de a rendező / film / férfi főszereplő trió szinte biztosan a Birdmané lesz.

Grand Budapest Hotel

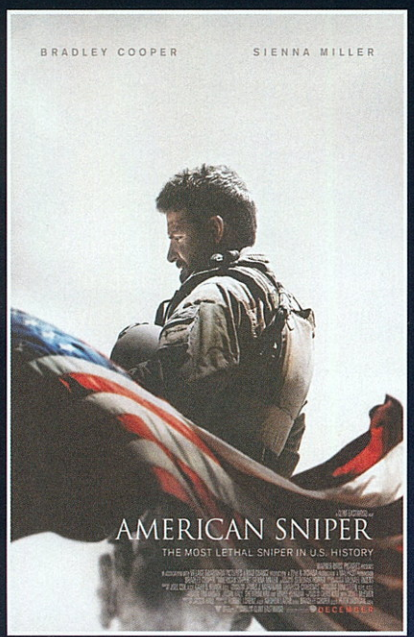
A film, ami nevével ellentétben nem Budapesten játszódik, hanem egy kitalált országban, Zubrowkában, amit hamarosan elér a háború szele és aminek szebb időket is megélt szállodájában egy portás (Ralph Fiennes) próbálja bizonyítani ártatlanságát. Wes Anderson térben és időben is több szálon futó filmje sok tekintetben idézi a burleszk és a slapstick chapplini stílusjegyeit, még díszletek szintjén is (ordítóan vetített háttér), valamint a film végi síelős-üldözős jelenet Willem Dafoe-val tipikusan ugyanez.

Ez a fajta vígjáték ritka csillag Hollywood egén. Egyszerre stíluskeverés, tisztelgés a régi nagyok előtt, sztárparádé és kimért komédia. Pont emiatt erős rákészülést-, vagy már meglevő Wes Anderson rajongást igényel a teljes körű élvezete.

Amiért nyerhet
Wes Anderson még magához képest is nagyot vállalt a Grand Budapest Hotellel, az efféle bátorság pedig meghozza a gyümölcsét, ez ugyanis eddigi legsikeresebb filmje, mind anyagilag, mind kritikailag. Emellett Wes Andersonnak ez lesz a 2002-es (Tenenbaum, a háziátok) óta a negyedik jelölése, igaz nem ő lenne az első, aki sokadjára is hoppon marad (khm, DiCaprio).

Amiért nem nyerhet:
A Grand Budapest Hotel jelölése igazából több, mint meglepő. Wes Anderson filmjei habár időről időre felbukkannak az esélyesek között, sosem ennyi kategóriában és pláne nem ilyen erősekben. A film minden érdeme és elismerése mellett egyáltalán nem érződik a Birdman valódi kihívójának, inkább csak valakinek, aki nélkül halványabb lenne az a bizonyos este.Egyébként Hollywood ritkán díjaz excentrikus, valóban innovatív rendezőket. Tim Burton, Lars von Trier, Tarsem Singh, vagy Christopher Nolan máig elkerülték az Akadémia figyelmét, csoda, hogy Tarantinora, legalább íróként felfigyeltek.

Amerikai mesterlövész

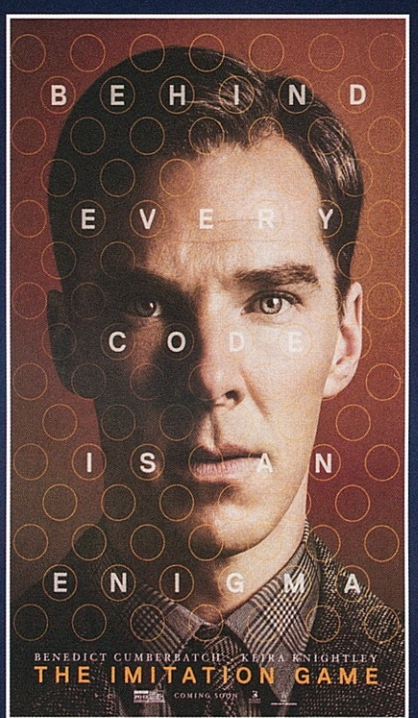


Clint Eastwood újabb fejezetet nyit a hazafias érzelemtúlcsordulás sorozatában. Ezúttal Chris Kyle, az amerikai haditengerészet legeredményesebb mesterlövészének dicshimnuszát láthatjuk, ahogy nemzeti hőssé avatják 160 arab stikában lelövéséért. A film iszonyatosan álszent, szemforgató, felszínes és mindemellett még vontatott és unalmas is.
Két és fél órán keresztül követjük az amerikaiak akcióit, ahogy civileket vegzálnak fegyvertartásért, ami egyébként a "szabadság földjén" alanyi jog. A csillagos-sávos terrorizmus patriotizmusba csomagolása művészi kifejezés is lehetne, amennyiben ez Eastwood kritikája lenne hazája felé. Azonban épp ellenkezőleg, annak dicsőítése. De a legrosszabb, hogy még annak is vérszegény.

Amiért nyerhet:
A nemzeti érzés sokat jelent Hollywoodnak, főleg a kortárs problémák és "fiaink" megpróbáltatásainak bemutatása hazájuktól oly messze (Bombák földjén), vagy ha lehet egy kicsit testületileg áldozni a régmúlt bűneiért a polkorrektség oltárán (12 év rabszolgaság). Ez még be is jöhet.

Amiért nem nyerhet:
Lényegében semmilyen fontosabb díjátadón nem nyert eddig az Amerikai mesterlövész, Golden Globe-on pedig még csak nem is jelölték(!), ami nagy szó az Oscar előszobájaként emlegetett eseménytől. Egyébként aki látta, valószínűleg egyetért abban, hogy Cooper lényegesen maradandóbbat játszott a Napos oldalban, mint itt mesterlövészként.

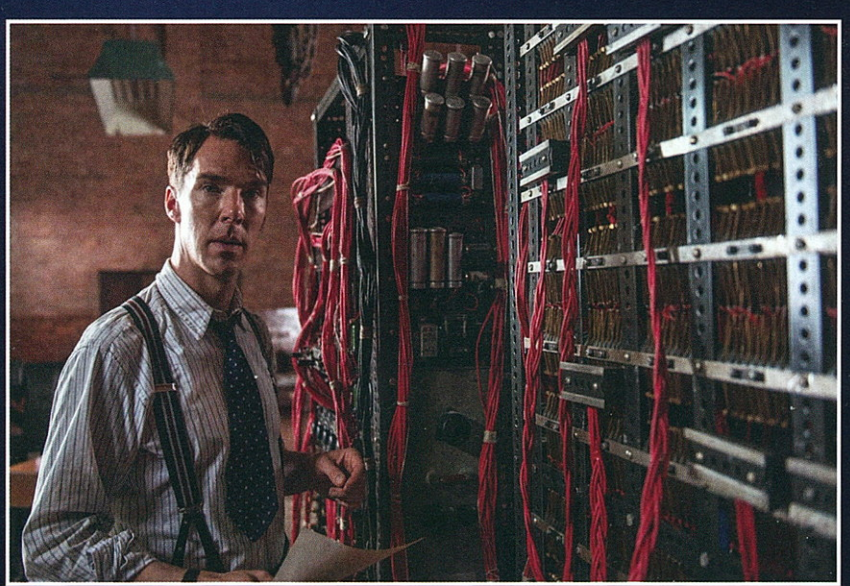
Kódjátszma

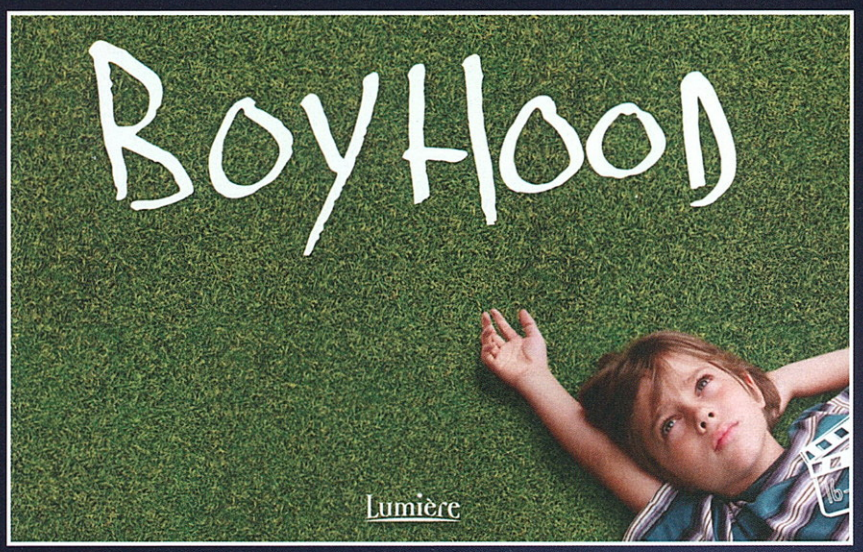


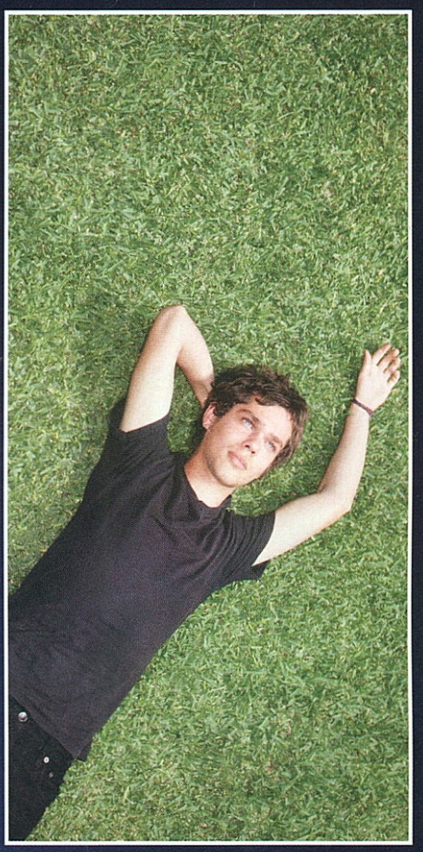
A Második világháborúban a németek enigma kódját feltörő matematikus Alan Turing (B. Cumberbatch) vívódását mutatja be a titkosszolgálattal, a felsővezetéssel és önmagával szemben.

Amiért nyerhet:
A Második világháború elég népszerű téma volt mindig is az Akadémia szemében.
Ráadásul tisztában van mindenki azzal, hogy Benedict Cumberbatch jelenleg az egyik legnépszerűbb színész a filmiparban, akinek a kiemelése pont kapóra jönne a fásultság látszatát évről-évre egyre látványosabban produkáló Oscarnak.

Amiért nem nyerhet:
A Golden Globe-on öt jelölésből egyet sem tudott díjra váltani, ami önmagában is rossz jel (bár legalább jelölték, ellentétben az Amerikai mesterlövésszel), de talán a legnyomósabb érv, hogy ez egy európai film (norvég rendező, angol színészek), ami iszonyú ritkán nyer Oscart felsőbb kategóriákban. Ahhoz vagy legyen annyira egyedi, mint a Némafilmes (The Artist), vagy mutasson fel minimum egy dadogó Colin Firth-t (A király beszéde).







Sráckor

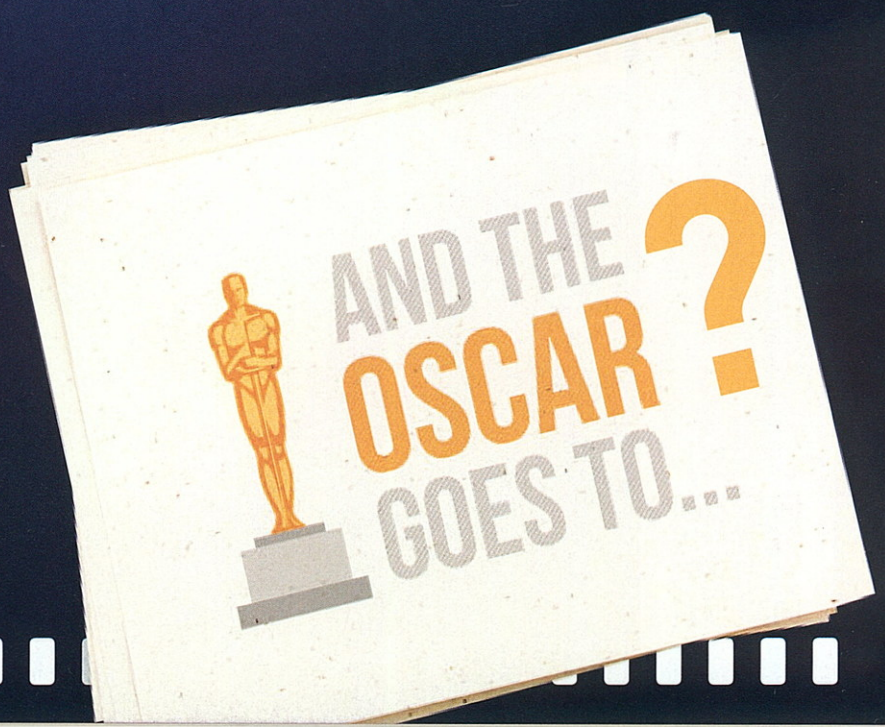
Az idei Oscar gála egyik legesélyesebb indulója volt a Birdman mellett. Richard Linklater nagyszabású filmjében Ellar Coltrane férfivá érését követhetjük nyomon közel valós időben, minimális filmes ráhatással. A végeredmény pedig egy döbbenetes utazás a felnőtté válás útján.
A Sráckor igazából nem nyújt se többet, se kevesebbet, mint amit ígér: egy családi fotóalbumot, olyan erős színészekkel, mint a kötelező Linklater kellék, Ethan Hawke és Patricia Arquette.

Amiért nyerhet:
A Sráckor egy egyedülálló filmes próbálkozás, amiből nem biztos, hogy a filmiparnak szüksége van még többre, de ezt az egyet ildomos lenne megbecsülni. Egyébként Patricia Arquette női mellékszereplői Oscarját is legalább olyan biztosra vehetjük, mint a férfi oldalon J. K. Simmonsét. Ráadásul el lesz Linklater harmadik jelölése ...

Amiért nem nyerhet:
... és az első jelölés, ami eljutott a Golden Globe-ig is. A Sráckorral kapcsolatban sajnos alig hallani vissza bármit is Particia Arquette alakításán kívül. Sok fog azon múlni, hogy az Akadémiát mennyire érintette meg Mason felnőtté válása, viszont nem lennénk meglepve, ha azon az egy kategórián kívül minden más ponton megállna a jelöltségnél.

Az este legnagyobb vesztese: Valószínűleg a Foxcatcher lesz, illetve a Mindenség elmélete. Mindkettőnél a főszereplői Oscar lett volna az igazi kérdés, ám Steve Carell erről már a Golden Globe tagságát sem tudta meggyőzni, Eddie Redmayne pedig valószínűleg éppen mostanában bukta el azt a Jupiter felemelkedésében nyújtott "alakításával".

› irta Zoly



OTHERWORLD.HU

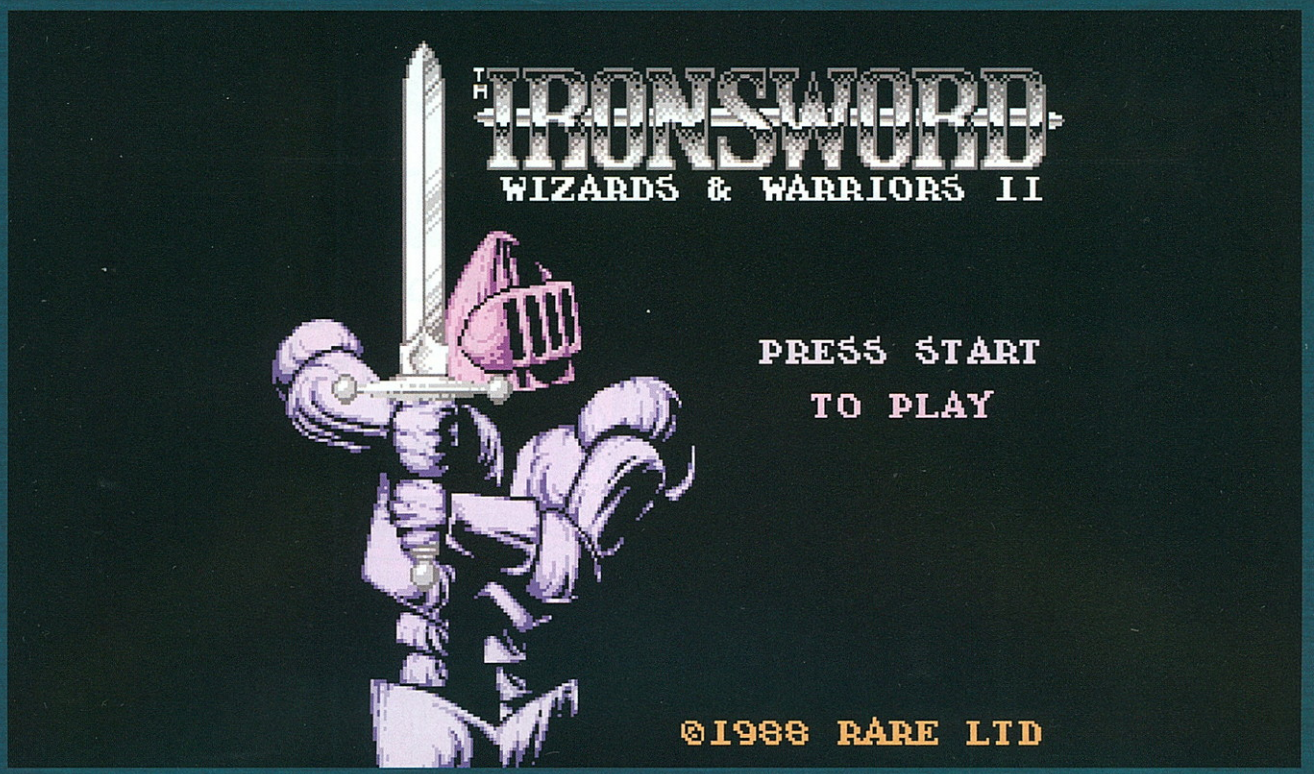
Köszönjük a cikket Zolynak, az Otherworld élménymagazin kiváló munkatársának.

WIZARDS & WARRIORS™

› NES

Azt szeretem egy régi retró játékban, hogy ha kerítenek neki elég misztikumot egy jó történettel vagy erőteljes képi és zenei aláfestéssel, esetleg az akkoriban még népszerűbb kis kézikönyvek művészi grafikáival, akkor a grafikája másoldagossá válik. Elég csak funkcionálisan megrajzolni valamit, ugyanis a képzeletünk segítségével és annak szárnyalásával ott találhatjuk magunkat a játék kellős közepén. Régen nem láttuk, hogy van-e még a tárban töltény, miközben hősünk éppen cseréli azt egy újabbra az AK-47-esében, amelyen közben megcsillan a valós időben számolt naplemente fénye. Mégis „tudtuk" azt a Commandoban.

A QR kód és okostelefonotok segítségével meghallgathatjátok a harmadik rész zenéjét. A legtöbb akkori játékkal ellentétben a W&W III több mint húsz számot vonultat fel, így igazán tartalmas hallgatnivaló.



A NES-t tartom az egyik olyan utolsó konzolnak, ahol a technológiai határ még komoly gátat szab a vizuális megjelenítésnek, így nagyban támaszkodik a felhasználóra, játékosra. A Wizards&Warriors mindhárom része olyan erős hangulati elemekkel rendelkezik, hogy ha grafikai megjelenítésük nem is lenne olyan jó, mint amilyen, akkor is simán ott lenne a helyük a top Nintendo játékok között. A W&W széria részről-részre egyre jobb lett, és bár egy hosszú történetet mesél el, mégis jól elkülönülnek egymástól, külön-külön játszva is remek szórakozást nyújtva.

Az első epizód az Egyesült Államokban 1987 végén jelent meg, az akkor még éppen a szárnyát bontogató Rare fejlesztésében és az Acclaim kiadásában. Idehaza bő két évvel utána juthattunk hozzá a csodához. A Rare-nek olyan instant klasszikusokat köszönhetünk, mint a Donkey Kong Country széria, a Killer Instinct széria, az N64-es Golden Eye vagy a Perfect Dark. A fejlesztők tehát vérbeli profik, ami már első játékaikon is remekül meglátszott. Mindhárom részben Kuros-t irányítjuk és a fekete mágiát használó Malkil varázsló a főellenfelünk, aki előszeretettel rabol el hercegnőket.

I.

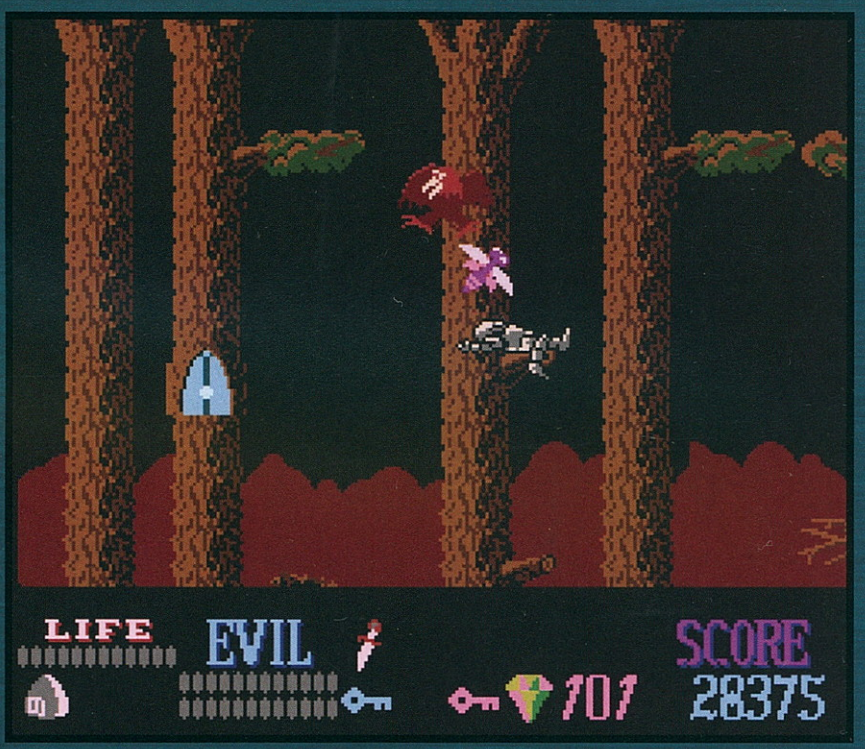
Az első felvonás a korát megelőző grafikai megjelenítéssel csábította magához az egyszeri játékost, de amint belekerült a gépbe a hatalmas kazetta, gyorsan világossá vált, hogy

„Berántja az embert és nem csak Kuros kalandjainak kellős közepére repít, de egyúttal gyermekkorunkba is...”

nem csak a szemünket kényezteti a program. (Illetve arra is fény derült, hogy hiába pózol egy izomkolosszus egy szál gatyában a borítón, a játékban ki sem látunk a páncélból...) Minden karakter szép nagy, kövér és színes. Jó végignézni az egymást követő részeken, és felfedezni, hogyan fejlődött a megjelenítés és az animáció. A kissé egyszerűbb hátterű és kevés színt felvonultató első részt követően a harmadik már egy igazi színkavalkád, gyönyörű részletes képekkel. A játék stílusa is változott. Az első az egy ízig-vérig platformjáték, amelyeken a pályák oda-vissza bejárhatóak, ugyanis a háromféle színben található, felvehető kulcsok, színkódolt ajtókat és ládákat nyitnak meg. Vertikális és horizontális pályák váltják egymást, ahol mindig ugyanaz lesz a dolgunk: drágaköveket gyűjtünk, hogy egy lovagnak átadva a következő helyszínre léphessünk. Alap fegyverünk a kardunk, de kalandunk során a ládák kincseit gyűjtve fejleszthetjük tovább lovagunkat egyéb matériákkal. Vehetünk fel többek között dobótőrt, fejszét, pajzsot és madártollat, amivel repdeshetünk. De vannak ideiglenes képességet adó üvegcsék is, amelyekkel gyorsabban futhatunk, sértetlenek lehetünk vagy nagyobbat ugorhatunk. Ezeken felül a cserélhető képességek is megfűszerezik a játékot. Egyetlen szépséghibájuk, hogy a ládából azonnal kiszedve emberünk azonnal használja is őket, így lecserélve az előzőt. Visszacserélni már nem lehet, ha képességünk egy előző pálya ládájából való. Különböző varázserejű botokhoz és cipőkhöz juthatunk így, de az abszolút kedvencem a láthatatlanná tévő köpeny, amitől csak mi nem látjuk rendesen, hogy hol vagyunk, de az ellenség bezzeg felfedez... Irányítás tekintetében szintén remekel a Wizards&Warriors, amit támogat a jó pályatervezés is. Minden egyértelmű és világos, nem esünk át semmilyen

platformon sem. A zenékért David Wise felel, aki a mai napig aktív, legutóbb a Donkey Kong Country: Tropical Freeze-nek szerezte a muzsikáját, Wii U-ra. Muzsikája kifejezetten dallamos és változatos. Valamennyi résznek ő szerezte a zenéjét.

A játék egyik érdekes húzása, hogy örök folytatási lehetőségünk van. Ha elfogynak az életeink, a continue segítségével ugyanarról a négyzetcentiméterről folytatjuk kalandunkat. Annyi veszteség ér minket csupán, hogy elköszönhetünk pontjainktól. Emellet a játék nem túl nehéz, a főellenségek is könnyebbek a szokottnál. Szintén könnyebbé teszi a játékot, hogy van energiánk, így nem halunk meg egy csapástól. De nézzük, hogy játékmechanikailag hova fejlődünk a három rész alatt...



II.

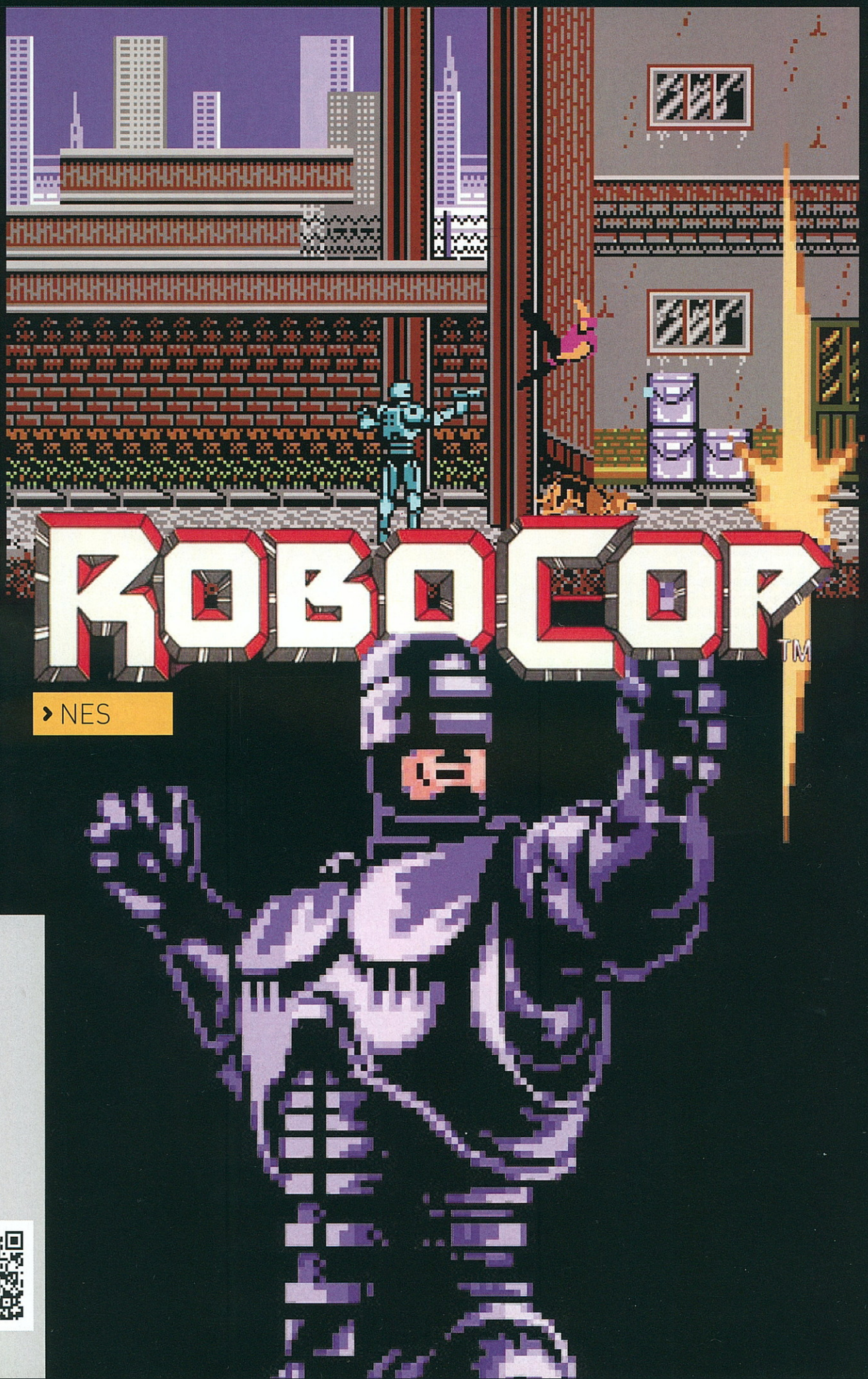
A második rész címe, Ironsword: Wizards & Warriors II. Itt már sokkal nagyobb pályákat kapunk, átgondoltabb fejlődési rendszert, egy külön manna jelzőt a varázslatainkhoz, valamint boltokat is, ahol vásárolhatunk például energiát vagy kulcsokat. A játék 1989 végén jelent meg és hatalmas sikert aratott mind kritikailag, mind anyagilag: csak Amerikában 500 000 db-ot adtak el belőle, ami igazán soknak számított akkoriban. Érdekes, hogy Európában csupán a tizedét értékesítettek. Amiben az első felvonás jó volt, abban a második, ha lehet, még jobb, sokak szerint. Nekem ugyan nem jött be a pálya tervezése, nagyon sok bosszúságot okozott, mire végigjátszottam, de a hatalmas képernyőméretű bossok, valamint a mesés képi és zenei világ kárpótolt mindenért. A második részbe bekerült a password-rendszer, azonban elhagyták az örök folytatási lehetőséget az életek elfogyása után, így a kihívás sokat nőtt.

III.

A személyes kedvencem pedig a három rész fejlesztése alatt tökélyre csiszolt W&W III Kuros: Visions of power. Ebben az epizódban már egy hatalmas térképet kapunk, melynek kezdetben nem minden szeglete bejárható, á la Metroid. Felüti fejét a kasztrendszer is: a lovag, a tolvaj és a varázsló között váltogathatunk szabadon és azokat is három lépcsőben fejleszthetjük, így jutva el újabb és újabb helyekre. A sok harcot lecserélte a felfedezés és a mászkálás, így ez a rész egy kicsit komótosabb. De sebaj, kaszabolhattunk eleget az előző két részben. A kevés ellenséget password és continue megvonásával ellensúlyozzák. Gyermekkoromban

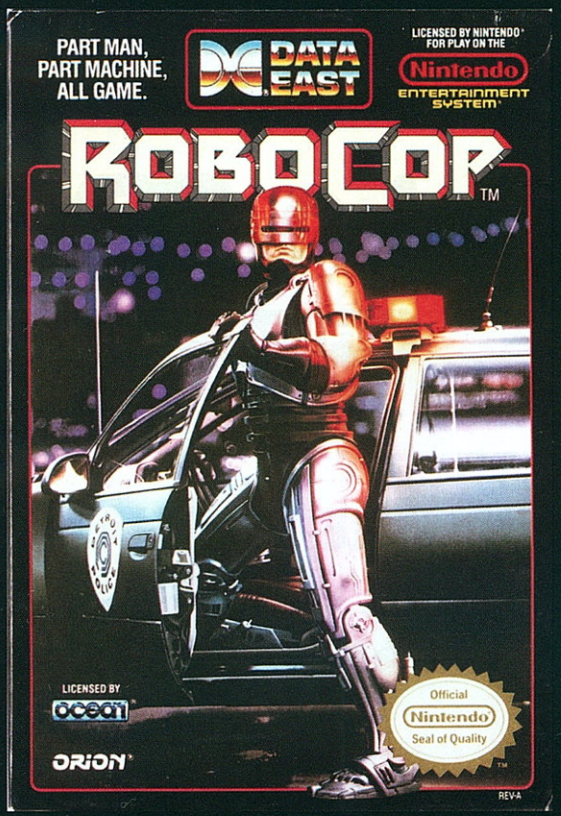
a harmadik résszel játszottam a legtöbbet, nagyon sok szép emlékem kötődik hozzá. Pedig ez az epizód sokkal szövegorientáltabb, mint az előzőek, így kis lurkóként nem nagyon tudtam, hogy mit miért csinálok. De abszolút nem zavart. Még azt sem tudtam, hogy mind a három kiszabadított hercegnőt feleségül vettem a játékban... Érdemes végigjátszani még most is valamennyi részt, mert az cikk elején taglalt misztikum berántja az embert és nem csak Kuros kalandjainak kellős közepére repít, de egyúttal gyermekkorunkba is.

› írta Dr Zaius



› NES

Okostelefonos és a QR kód segítségével meghallgathatod a játék zenéjét.



1991-ben, két évvel az amerikai megjelenés és négy évvel a mozipremier után, végre mi, európaiak is kezünkbe vehettük a RoboCop NES verzióját, hogy rendet és igazságot szolgáltathassunk Detroit utcáin, a géptől közel sem idegen side-scroller stílusban.
A játék az igazán remek 1988-as játéktermi verzió átirata, de a hardverkülönbségnek hála, még csak nem is hasonlítanak egymásra. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy a látványon kívül egy rosszabb produktumot kapunk, de sajnos minden tekintetben az otthoni verzió birtokosai húzzák a rövidebbet. Persze nem arról van szó, hogy a RoboCop benne lenne a valaha készült legrosszabb NES játékok listájában, de az összes tényezőjéből árad a középszerűség. Az okokat máris kifejtem, de előtte szeretném, ha olvasás közben elindítanátok a játék zenéjét, és kivételesen nem a hangulatfokozás végett, hanem hogy ti is megtudjátok, hogy mit hallgattam napokon keresztül, míg próbáltam végigjátszani... A QR kóddal könnyedén rátaláltok.
A Robotzsarut nem hiszem, hogy bárkinek is be kéne mutatnom. Paul Verhoeven méltán klasszikus, kult mozija a kemény akciófilmek idejéből, melynek több gyengébb folytatása után, idén mozikba került az újraértelmezése is, az újabb generációt megcélozva. Az eredeti film az egyik kedvenc filmem, egyúttal szenvedélyes gyűjtője is fémkopónknak. De erről majd a blogomban...
A játék cselekménye nagyban követi a filmet, hat pályára bontva, amelyek bár változatosak, de roppant érdektelenek. Utca, gyár, irodaház, lőtér, nappal, este. Roppant izgalmas... Bár erről nem a játék tehet, a film sem a Firkanegyedben játszódott... A karakterek is elég satnyák, repetitívek (még az utolsó pályán is azok jönnek, akik az elsőn), de legalább minden jól megkülönböztethető egymástól, nem veszik el semmi a háttérben.
Az irányítás roppant egyszerű, és mivel nem lehet ugrani, az ócska platformelemektől is mentes. Nem eshetünk le a szakadékokba, nem ugorhatunk mellé, nem zúghatunk bele karókkal kihegyezett vermekbe. Akkor mia kihívás? Életben maradni. Ráadásul még rövid is a játék? Akkor nesze nektek, csak négy „continue" lehetőség!
Bár a pályákon rohangáló ellenségek rém primitívek, és bébiételekkel visszatölthetjük az energiánk is, a bossoknál azért kell már taktikázni, azok fognak leginkább megizzasztani. És ha meghalunk, természetesen irány a pálya eleje! Miután ötödjére is csak a negyedik pálya végéig tudtam elvinni, gondoltam nézek valami jóféle örökenergia cheatet, de abból is csak örök continue-t találtam. Ezek után talán meglepő, de mégis azt mondom: nem kimondottan nehéz a RoboCop. Persze ne higgyetek olyannak, aki NES-en nevelkedett és kedvenc jelenkori játéksorozatának első darabja a Demon's Souls volt... Ami igazán kiábrándító, az a tizenöt másodperces zene loopolás. Kiragadták a film zenéjének legjobb részletét és folyamatosan, mind a hat pályán azt ismételgetik. Kivétel a főellenfeleknél, az átvezető képeknél és a néhány lőtéri gyakorlatnál (ezeknél mást loop-lnak). Borzasztó. Már órák óta nem ment a játék, de én még mindig a fülemben csengett... Vannak olyan NES játékok, amelyeknek 30-60 perces soundtrackjük is van, ennek nem több négy percnél.
És igaz ez minden aspektusára is a játéknak, ugyanis egy eleme sincs, ami ne a középszer, ne a az átlagos iparos munka lenne. Mint a filmek játékadaptációinál úgy általában.

› irta Dr Zaius

Temetetlen terepverseny...

› iOS › ANDROID › 3DS

Tizenhét hivatalos pilótával, négyféle játékmóddal, hatvan licenszelt World Rally Championship pályával és tizenhárom versenyeseménnyel begördült okostelefonokra a BigBen Interactive gondozásában kiadott official WRC adaptáció.

Az alkalmazást elindítva valódi minőségérzetünk kerekedik a főmenü nyújtotta látvány- és hangáradat láttán, hallatán. Fain elektro-muzsika cicereg a csöppnyi hangszórókból, melyhez dizájnos, letisztult rendszerfelület társul. Season, Quick Race, Super Special Stages, illetve Daily Race opciók közül bökhetünk egyre a versenybe kerüléshez.

Az első lehetőség mögé a bajnokságot bújtatták, ahol a WRC hivatalos állomásain kell hozni pályáról pályára az elvárt időeredményeket. Két futam között a rommá nyomott verdát kalapálhatjuk szalonképessé a következő etapra. Kétféle szervizes szolgáltatás vehető igénybe. Van a sztenderd és van a prémium, mely előbbi csupán 30 százalékos állapotkorrekciót végez el egy meghatározott pontmennyiségért cserébe. Ha kevésnek bizonyul a helyreigazítás, plusz sebességpontokért vásárolhatunk további javításokat is. Az úgynevezett speed point egyfelől gyűjthető, valamint valódi forintokért különféle egységcsomagokban is megvehető. A vasak tehát sérülnek, a rendelkezésre álló szervizforrások viszont végesek, így nem árt óvni őket a markánsabb kanyarokban. Ahogy amortizálódik alattunk a gépezet, úgy kezd el rommá válni a kormánymű, majd újabb zúzódások következtében már a motor sem dolgozik meg teljes gőzzel az elvárt eredményekért. Az elvétett kanyarokat idő-visszatekerési opcióval korrigálhatjuk ki második ütemben, mellyel azért lehet esetenként ügyesen sáfárkodni, ha nagyon nem találjuk egy-egy alkalommal az ideális ívet.

„Szimulációról itt szó se essék, lebutított árkádos fizikai leképzést kapunk, egy gyufásdoboz realitásával prezentálva...”

Az irányítás módja megválasztható. Történhet ugyanis virtuális gombok segítségével, vagy mozgásszenzoros megoldással. Utóbbit azonban csak kőkemény mazochisták számára tanácsolnám rendszeres használatra, mert teljes mértékben élvezhetetlen. Az autók irányíthatósága kezdetekben nagyon furcsa és szokatlan lehet, de hamar belerázódhatunk néhány szakasz után. Szimulációról itt szó se essék, lebutított árkádos fizikai leképzést kapunk, egy gyufásdoboz realitásával prezentálva. A kocsik úttartása a beléjük ültetett pilóták rátermettségétől függ, tehát háromcsillagos vezetővel nyilván szelídebb a járgány, mint a kevésbé tapasztalt, egycsillagos versenyzővel.

Finnország, Argentína, Wales, Svédország, Mexikó, Portugália, Olaszország, Lengyelország, Németország, Franciaország, és Spanyolország útjain tolhatjuk fémig a pedálokat, ahol kapunk az adott éghajlatra jellemző időjárási kondíciókból is jócskán a nyakunkba. A grafika valahol a jó és a közepes szint között rekedt meg félúton. A sérülésmodell inkább csak érezteti, mintsem láttatja magát. Semmi felesleges luxust nem vélhet felfedezni a játékos szeme. A füle viszont annál inkább felfigyelhet abszurd, oda nem illős dolgokra. Zene a versenyek alá mobilon sem pakolható, be kell érnünk a motorok bőgésével, amihez a készítők varjúkárogást, tücsökciripelést, meg harkálykopácsolást szólaltatnak meg háttérzajongás címszóval. Abszolút irreleváns, hogy ilyen neszeket halljon meg az ember egy sok lóerős raliautó padlógázos ámokfutása alatt. A mitfahrer nem létező hangja szintén erős hiányérzetet okoz, ahogy a grafikailag sterilizált pályák sem nyújtanak túlzottan sok látnivalót. Nézőket, állatokat, vagy bármi extrát hiába is keresünk, arra már sajnos nem jutott fejlesztői kapacitás.

Az egyik nagyra becsült pozitívuma a játéknak, hogy kevés időt pazarol töltögetésekre. Buszon, metrón, vonaton is azonnali versenyélményt kapunk tőle és ez egy hordozható platform esetében kiemelten fontos szempont. A süllyesztőt a játék magabiztosan elkerülte, viszont a nagyérdemű csettintő elismerését sem tudta közelebbről súrolni.

A játék kicsivel több, mint egy ezresért kínálgatja magát a Play áruház felhozatalában, amennyit még talán meg is érne, de kizárólag WRC fanatikusoknak. A többi sebességmámoros pedig jobb, ha egyéb autós címek felé veszi az irányt, mert ebbe az anyagba némi túlzással élve annyi élvezet szorult, mint pilótakekszbe a katapultülés.

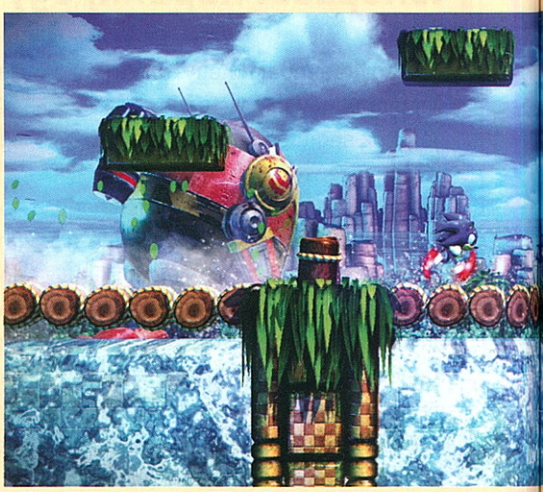
› írta: FutuRetrO

› Kiadó: BigBen Interactive
› Fejlesztő: Firebrand Games

60%

REMEK REMAKE VOLNA

A játékiparban három egymástól élesen elhatárolható kategóriát különböztetünk meg. A tápláléklánc csúcsát olyan cégóriások uralják, melyek neve világszerte ismert, több éves kiadói és fejlesztői tapasztalattal a hátuk mögött ontják magukból a tripla A kategóriába sorolható címeket. Belőlük tudjuk felsorolni a legtöbbet. Alattuk foglalnak helyet az indie, azaz független stúdiók, melyek jellemzően nem tartoznak egyik mogul tulajdonába sem. Demóik prezentálásával kiadóra lelnek, így a produktumaik anyagi- és szakmai támogatást élveznek, majd égiszeik alatt rendszerint gond nélkül meg is jelennek. A harmadik szegmens nélkülözi mind a kiadói gondviselést, mind pedig a komolyabb anyagi forrásokat, innen is ered jól ismert gúnynevük, ők a garázsfejlesztők.

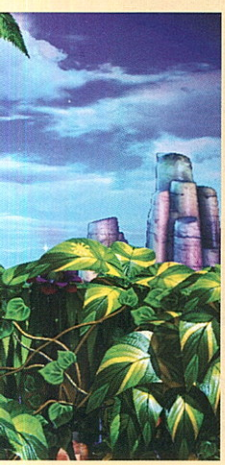


Ezek a srácok szorgalomból, valamint a szakma iránti puszta rajongásból merítik ambícióikat. Munkájuk végeredménye legtöbbször úgy landol kukában, hogy annak létezése egyetlen kiadó tudomására sem juthatott. Nem érkezik tőkeinjekció a projektek pedig csendben a feledés homályába burkolóznak. Adódnak helyzetek, amikor egy-egy homebrew csapat már létező, jogvédett szellemi tőkéhez nyúl, annak önhatalmú restaurálása, vagy folytatása céljából. Miután akaratlanul is kivívják maguknak a szellemi tőke jogtulajdonosainak figyelmét, törvényi szabályozások nyomására, munkáik valamennyi esetben felfüggesztésre, vagy visszavonásra kerülnek. Joggal merül fel a kérdés a fejekben, hogy a kiadómogulok miért nem látnak fantáziát és üzleti lehetőségeket ezekben az időnként egészen kiváló minőségi szintet megütő fanprojektekben. Miért nem vadásszák a fillérekért is örömmel a gályára huppanó hobbifejlesztőket? A kérdés mivolta maradandóan költői, válaszokat találni rájuk kőkemény feladat.

Mint az ismeretes, a SEGA lassan, de biztosan kihátrálni látszik a konzolos piacról, helytartóságait felszámolva más vizekre kíván majd evezni. Az utóbbi évek hibás döntéseinek egész sora vezetett a teljes anyagi összeomláshoz, pedig kiváló alternatívák valóságos tárháza segíthette volna őket a tiszta profit kinyerésében. Ha nem is minden homebrew anyag piacképes, azért közülük jó néhányan iránymutatóként remekül megállhatták volna a helyüket például a digitális disztribúció felé kacsintgató trendek világában. Több olyan konkrét címet is felkutattunk az elmúlt évek garázsfejlesztéseiből, amelyek amellett, hogy rendkívül népszerű játékok régen várt remake-jei, folytatásai, kiváló hozzáértésről és fejlesztő szenvedélyről tesznek tanúbizonyságot. Felsorakoztattunk párat a legjobban sikerültek közül, amelyeket Ti magatok is beszerezhettek a világhálóról némi szorgalmas kutakodás után. Megéri pár percet szánni rájuk, hogy megismerjük a garázsfejlesztés rejtett kincseinek egy aprócska darabkáját.

SONIC FAN REMIX

A Pelikan13 és Mercury jegyezte projekt az egyik legjobban sikerült remake-kísérlet Sonic egykori fényének felpolírozására. A SEGA máig megszámlálhatatlanul sok platformra kidobta már a Mega Drive-os Sonic the Hedgehog kompilációt, annak változatlan, egykori nyers, pixeldús, low-res formájában. A projekt felett bábáskodó két szakmai kiválóságegy demó erejéig bemutatta a világnak, miként is festene a Sonic 2-ből ismert Emerald Hill pályacsomag nagyfelbontású, részletgazdag, 2.5 dimenziós perspektívából



kivitelezett újragondolása. Nem csupán a pixelszám robbanásszerű növekedése lehet szembetűnő, hanem a pályákon fellelhető látványelemek mennyisége is már-már zavarba ejtő szinteket ostromol. Belógó indák, buja növényzet, változó napszakok, valamint időjárási kondíciók szintén aktívan hozzájárulnak a vizuális orgiához. Olyan élet és pezsgés van a pályákon, amilyet a kilencvenes évek első felének sprite-grafikás fejlesztői legvadabb álmaikban sem mertek kivitelezhetőnek gondolni. A látványbéli változások ellenére kitűnően megőrizte az alapanyagul szolgáló Sonic 2 hamísítatlan hangulatát és annak valamennyi esszenciáját, magasabb szintekre emelve minden ismert élvezeti faktorát. A SEGA természetesen nem nézte jó szemmel a jogdíjak nélkül életre hívott produkciót és ártó szándékkal tett keresztbe a terjesztésnek. Kis szorgalommal

„Nem csupán a pixelszám robbanásszerű növekedése lehet szembetűnő, hanem a pályákon fellelhető látványelemek mennyisége is már-már zavarba ejtő szinteket ostromol...”

bárki rátalálhat valamely tematikus oldalon a letöltő linkjére és megfuthatja vele a saját köreit. Már évek óta nem történik semmi érdemleges a projekt háza táján, így élünk a gyanúperrel, hogy a munkálatok teljes körű beszüntetése mellett végleg parkoló pályára állították. Mélységesen sajnáljuk, mert segítő kezekben valódi arannyá válhatott volna és talán a digitális disztribúció csatornáin újabb milliókhoz juthatott volna el ez a vadonatúj köntösbe bújt SONIC klasszikus. A SEGA viszont kihagyta a ziccert.

SONIC 2 HD

Létezik egy másik SONIC 2 remake projekt is, amely az előbbinél szerényebb célokat tűzött ki maga elé. Igazából nem is komplett újragondolásról van esetében szó, hanem egy méretes pixelinjekcióról, amit a játék vénájába toltak. A pályadizájn a legvégsőkig ragaszkodik az 1992-ben megjelent, SEGA Mega Drive-os verzióhoz. Mind színvilágban, mind pedig grafikai stílusban az eredeti alkotás előtt tiszteleg, őrzi annak vizuális ízvilágát, meseszép hi-res megjelenéssel szervírozva.

Mostanáig mindössze egy alpha-stádiumban leledző demójáték került róla bemutatásra, melynek megjelenését követően a munkálatok gyors iramban zsákutcába futottak..., a maroknyi létszámú gárda szétszéledni látszott. Tavaly nyáron azonban váratlanul belekapott a szél a vitorlájukba és kétévnyi kínos csend után feltámasztották hamvaiból a várva várt produkciót. Olyannyira él és lélegzik a projekt, hogy már hivatalos fejlesztői blogot is nyitottak számára, ahol rendszeresen betekinthetünk a program készítésének egyes momentumaiba. Aki nem érné be ennyivel, az csatlakozhat a csapat facebook oldalához, hogy biztos ne maradjon le semmi fontos fejleményről. A készítők elmondása szerint a régi grafikus engine és unblokk az egész programpakk a távozás mellett döntő programozókkal együtt hullott ki a projekt alól, így az alapoktól kezdve építik fel ismét. Remélhetőleg ezúttal biztosabb egzisztenciával és szorgosabb munkatempóval párosítják majd tekintélyes szorgalmukat. Az eredeti tervek között szerepelt egyébként Knuckles játszhatóvá tétele, illetve online multiplayer módozattal, valamint új pályákkal is megspékelték volna. Az új verzióról egyelőre nem kerültek napvilágra szemléltető anyagok, így a küllembéli változásokról nem tudunk érdemben nyilatkozni. Annyi bizonyos, hogy a SEGA ezt a ziccert is elmulasztotta bezsákolni, pedig milyen jól festett volna a Nintendo, a Sony és a Microsoft online piacterein a milliószor ránk sózott eredeti formájában rókabőrré avanzsált kiadás helyett. Nem is tehetünk mást, mint várjuk teljes gőzzel az elkészült végterméket. További friss információkért tapadjatok rájuk a legnagyobb közösségi háló SONIC 2 HD profiloldalán. Nagy dolgok fognak még történni...

STREETS OF RAGE REMAKE

A Bombergames néven futó garázsfejlesztői csapat a SEGA patinás utcai beat 'em up sorozatát, a Streets of Rage-t szerette volna újraalkotni. A SORR, azaz nemes egyszerűséggel Streets of Rage Remake névre keresztelt program a hivatalosan három számozott epizódból álló Mega Drive-os széria összeolvasztására tett egy pazar kísérletet. A trilógia egy grandiózus tartalommal bíró újragondolása nem csak meglévő hozzávalókkal operált, hanem számtalan újonnan felépített pályát és egyéb extrákat kapott örökül homebrew vonalon mozgó életrehívóitól. Esetében már nem demóról beszélünk, hiszen a játék teljes pompájában elérhető némi netes „guglizgatás" után. Ezúttal a készítők nem folyamodtak

nagyfelbontású látványvilághoz, ellenben rengeteget csiszoltak az eredetin. Milliónyi új vizuális effektussal, közel húsz játszható karakterrel, 103 pályával, 64 féle ellenféllel és 83 zenei remix-szel kényezteti a sorozat rajongóit. A konfigurációs lehetőségek száma sem elenyésző, hiszen tonnányi dolgot szabhatunk benne saját szájízünkre. A legvégső, befejezettnek tekintett V5-ös revízió sem mentes a v-sync hibáktól, amely néminemű optimalizálatlanságra utal, de csak esztétikailag zavaró a hatás, a játékélményt érdemben szerencsére nem befolyásolja. Bosszantóbb azonban, hogy szélesvásznú 16:9-es opció nem

„Amit a kétpályás demóban tapasztalunk, az abszolút reményteljes, vagány, tökös, retro és modern egy időben...”

került bele a nyolc évig fejlesztett komplett kódba. Végeredményben színesebb, csinosabb, dinamikusabb és grandiózusabb tartalommal ajándékozza meg a sorozat fanjait, mint a trilógia összes része együttvéve, ezért is lehetett volna körülrajongott sikercím, ha engedik hivatalos keretek között, kiadói támogatással megjelenni. Mondanunk sem kell, hogy a SEGA ismét troll módjára viselkedett és felkarolás helyett a játék visszavonására szólította fel a fejlesztőket, mondván: az ő szellemi tőkéjük részét képezi a produkcióban felhasznált elemek színe-java. További finomhangolásokkal a siker borítékolható lehetett volna. Ha az a volna most nem volna...

STREETS OF RAGE 4 HD

Volt egy csapat, amely nem egyszerűen újragondolni, vagy felturbózni szerette volna a Streets of Rage-sorozatot, hanem konkrétan folytatni azt egy számozott epizóddal. A produkció nem jutott messze a munkafázisában. Mindössze egy nyúlfarknyi, optimalizálatlan bithalmaz lett, melyet demó formájában vadászhat le bárki a netről, hogy meglesse, miként képzelték el esetünkben a kínaiak a legendás utcai bunyós széria régen várt, de soha be nem következett folytatását. A Zhang Qiang és Allan. Cylakes jegyezte mű a beat'em up játékokra kihegyezett OpenBOR enginnel kelt életre, méghozzá kézzel rajzol stílusú, nagy felbontású sprite-ok társaságában. A látványért csillagos ötös jár a Huang Wentao/Xia Ji párosnak, akik a szintén pompás kinézetű hátterek megalkotásáért felelősek. A rajongók szeme biztosan könnybe lábad majd, ha meglátják, hogy van (illetve lehetett volna) élet a Streets of Rage 3 után, ám egyelőre csak homebrew próbálkozások formájában. A Streets of Rage 4 fényévekre van a befejezett formájától, de amit a kétpályás demóban tapasztalunk, az abszolút reményteljes, vagány, tökös, retro és modern egy időben. Hogy mi újság a SEGA-val? Úgy tűnik, hogy ez a csapat sem győzte meg őket arról, hogy némi technikai háttér és bagatell anyagi javak beinvesztálásáért valódi, jól eladható értéket kapnának cserébe. A zeneiparban ilyen próbálkozások sztársággal, majd lemezszerződésekkel végződnek, a játékiparban viszont többnyire tudomást sem vesznek az efféle tehetségről és arról a páratlan alkotási vágyról, mellyel ezek a srácok rendelkeznek. Elherdált talentumok ők mindannyian. A Streets of Rage 4 HD jelenlegi státusza nem ismert, friss információk nem érkeznek róla, viszont halovány bizakodásra adhat okot, hogy a készítők életben tartják a projekt egyébként nem igazán informatív weboldalát. Sokkal okosabbak az ide látogatók sem lesznek, de a reményeket legalább langyosan tartják. A SEGA meg szép csendben hattyúdalát énekelgeti az elszalasztott lehetőségek ötletkupacán. Nyilván a bemutatott, kis költségvetésű produkciók sem tudták volna a kátyúból kirántani a SEGA sok esztendő óta egyre mélyebbre merülő szekerét, viszont iránymutatóként szolgálhattak volna, hogy merre lenne érdemes haladni ebben az újragondolások reneszánszát élő időszakban. Milliónyi slágercímük várna ráncfelvarrásra, vagy konkrét folytatásra, ám a SEGA az újrakiadások legegyszerűbb módját választotta mindig, a változatlan formában, kismillió platformra kiadott megoldásaival.

› írta FuturetrO

HASZNÁLT JÁTÉK AKCIÓ!

HÁRMAT fizetsz NÉGYET vihetsz!

A használt játék vásárlás négy lépése:

01 Gyere be hozzánk a Corvin Konzolba.

02 Nézz körbe használt játékaink széles választékában.

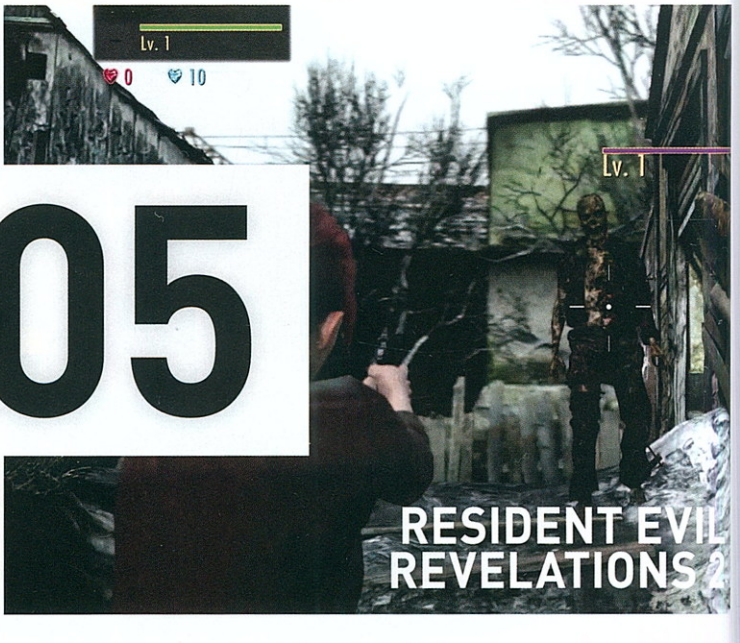
03 Válassz ki magadnak tetszés szerint négy játékot!

04 Vásárláskor a négy játék közül a legolcsóbbat ingyen adjuk neked.

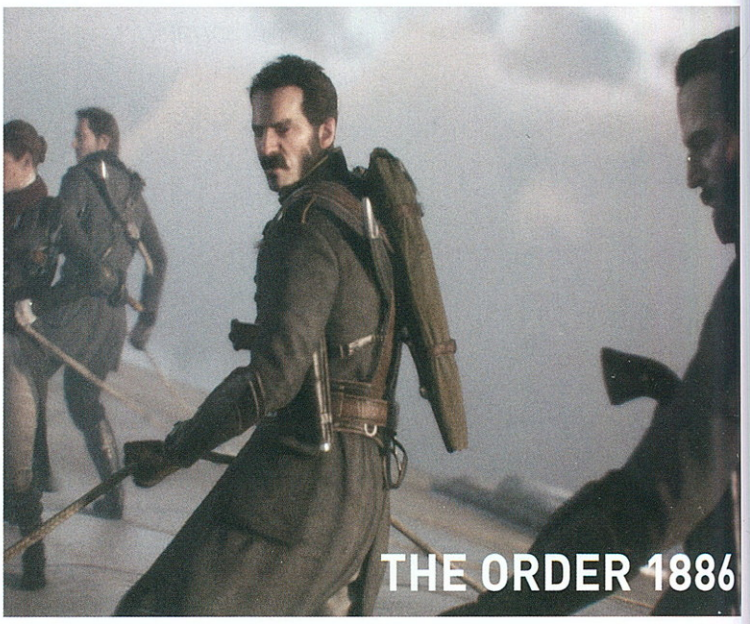
C | O | R | V | I | N | K | O | N | Z | O | L

1082 Budapest, Üllői út 52/a | Tel: 061 233-89-87 | Mobil: 0670 426-14-64 | E-mail: info@corvinkonzol.hu

#005



THE LEGEND OF ZELDA
MAJORAS MASK



1000 Ft

CONSOLE CORNER
VIDEOJÁTÉKBOLT ÉS SZERVIZ

1085 Budapest
Somogyi Béla u. 12.
Tel: +36 70 277 8186

KUPON CONTROLLER

1000 Ft

GAME CITY

1139 Budapest
Gömb utca 34.
Tel: +36 30 9 424 650

KUPON CONTROLLER

Ajándék póló

KONZOLOK SZERVIZE

1067 Budapest
Hunyadi tér 1.
Tel: +36 20 544 4666

KUPON CONTROLLER

Ajándék
Controller Magazin

VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

1067 Budapest, Váci út 1-3.
Westend City Center
Tel: +36 70 388 8771

KUPON CONTROLLER

Ajándék poszter!

CORVIN KONZOL

1082 Budapest
Üllői út 52/a
Tel: +36 1 233 8987

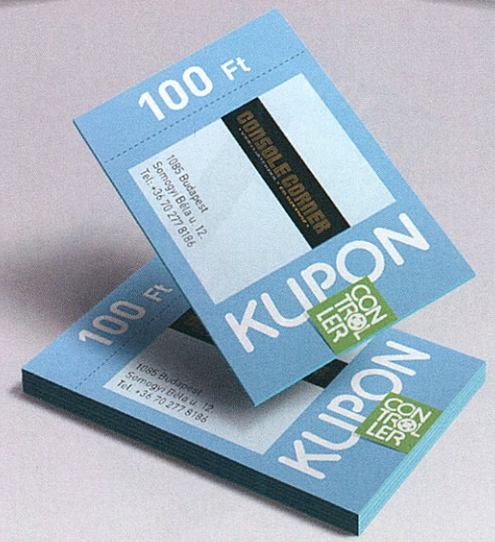
KUPON CONTROLLER

100 Ft

CONSOLE CORNER
VIDEOJÁTÉKBOLT ÉS SZERVIZ

1085 Budapest
Somogyi Béla u. 12.
Tel: +36 70 277 8186

KUPON CONTROLLER



Kuponparádé

Vannak, akik képesek fél órát buszozni egy olcsóbb mosóporért, mások az egész szombatjukat hipermarket túrával töltik, mert mindenhol mást adnak kedvezményesen. Egy percig se gondold azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsókos nagymamák és az akciófüggő kisnyugdíjasok privilégiuma. Amennyiben a Controller kuponokat okosan felhasználod, több mint 2000 Ft-ot spórolhatsz kedvenc hobbidon. Tehát máris kétszeresem megtérül a magazin ára!

Jó vásárlást kívánunk!

CONTROLLER KUPON

1000 Ft

Hozd magaddal a kupont
és játékcsere esetén
játékod értékébe
1000 Ft-ot beszámolunk!

Egy kupon csak egy
játéknál használható fel!

Érvényes:
2015. március 20-ig.

1000 Ft

CONTROLLER KUPON

Hozd magaddal a kupont
és játékcsere esetén
játékod értékébe
1000 Ft-ot
beszámolunk!

Egy kupon csak egy
játékhoz váltható be!

Érvényes:
2015. március 20-ig.

1000 Ft

CONTROLLER KUPON

Ajándék
Controller Magazin

A kupon beváltásakor
ajándékba kapod tőlünk
a Controller magazin ötödik
számát, legalább 5000 Ft
végösszegű vásárlás esetén.

Érvényes:
2015. március 21-től
április 20-ig

Ajándék Controller Magazin

CONTROLLER KUPON

Ajándék póló

A kupon átadása után
gamer pólót adunk ajándékba
a legközelebbi, legalább
10 000 Ft végösszegű
vásárlásod mellé.

Érvényes:
2015. március 25-ig.

Ajándék póló

CONTROLLER KUPON

100 Ft

100 Ft kedvezményt adunk
a Controller Magazin
ötödik (márciusi) számából,
ha üzletünkben vásárolod meg.
Ne felejtds magaddal hozni
a kupont!

Érvényes:
2015. március 21-től
április 20-ig

100 Ft

CONTROLLER KUPON

Ajándék poszter!

A kupon ellenében
legalább 3000 Ft értékű
vásárlás esetén
megajándékozunk
egy poszterrel!

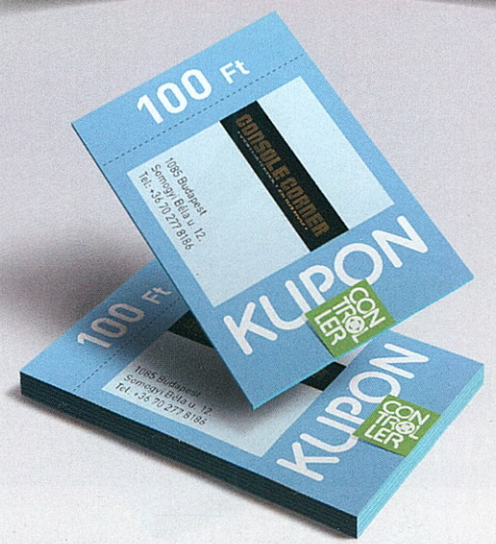
Érvényes:
2015. március 20-ig

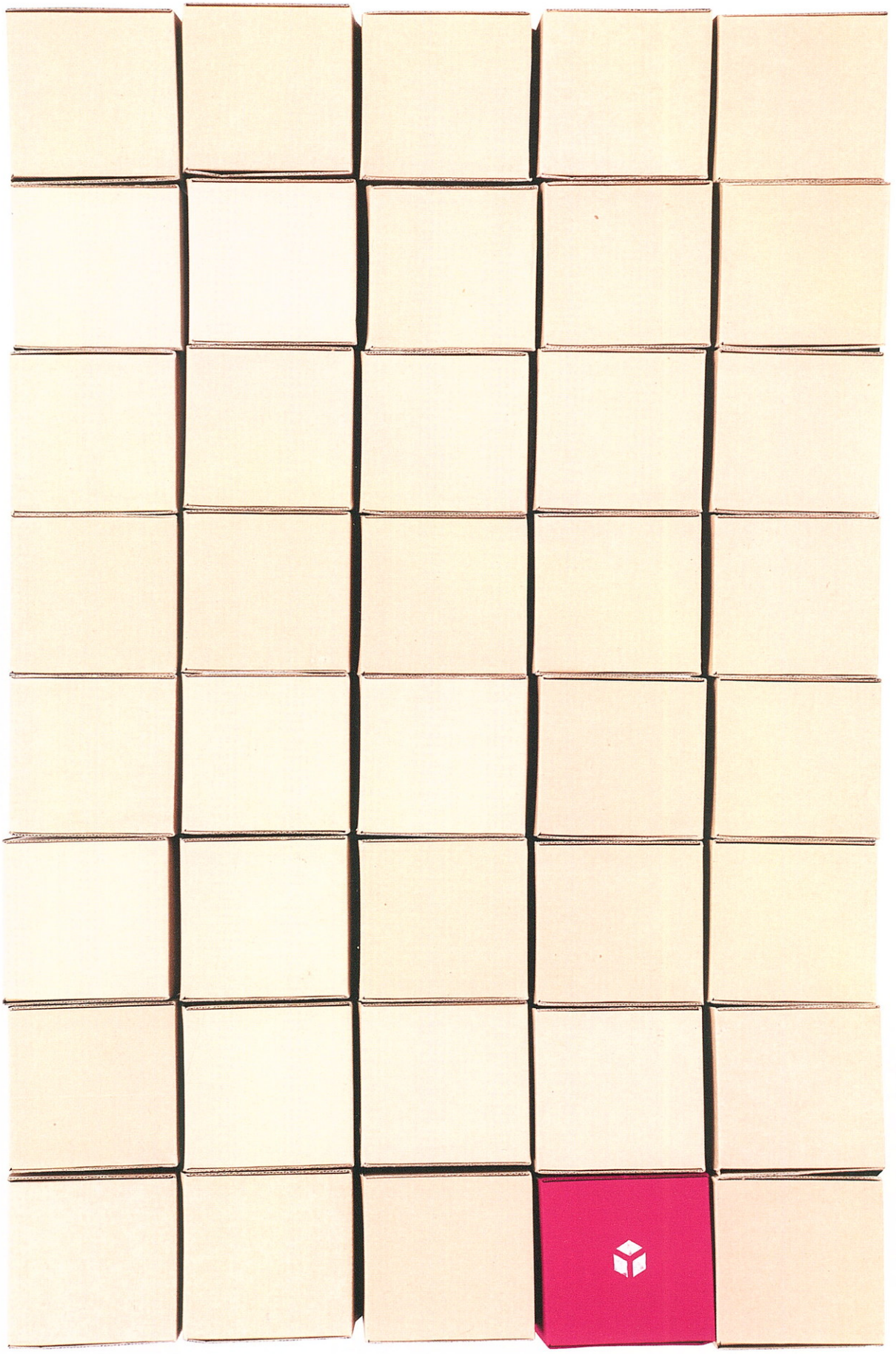
Ajándék poszter!

Kuponparádé

Vannak, akik képesek fél órát buszozni egy olcsóbb mosóporért, mások az egész szombatjukat hipermarket túrával töltik, mert mindenhol mást adnak kedvezményesen. Egy percig se gondold azonban, hogy az akciós kuponok kizárólag a bibircsókos nagymamák és az akciófüggő kisnyugdíjasok privilégiuma. Amennyiben a Controller kuponokat okosan felhasználod, több mint 2000 Ft-ot spórolhatsz kedvenc hobbidon. Tehát máris kétszeresem megtérül a magazin ára!

Jó vásárlást kívánunk!





Nem az egyetlenek vagyunk. De különlegesek...

Nyomdai előkészítés » Nyomdai kivitelezés » Reklámeszközök » Rendezvényeszközök

www.blackboxprodukcio.hu
info@blackboxprodukcio.hu

BLACKBOX
PRODUKCIÓS HÁZ

DYING LIGHT

TÖBB MINT 50 DÍJ & JELÖLÉS

MEGJELENÉS: 2015. FEBRUÁR 27.

A DOBOZOS VÁLTOZAT TARTALMAZZA A CUISINE & CARGO, VALAMINT AZ ULTIMATE SURVIVOR DLC*-KET, ILLETVE A BE THE ZOMBIE JÁTÉKMÓDOT.

* Az ULTIMATE SURVIVOR BUNDLE tartalmai 2015 márciusától aktiválhatóak

18 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE STEAM PC DVD

DYING LIGHT © Techland 2015. Published and Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15)

CENEGA TECHLAND